Descent™
Voyage dans les Ténèbres



Le Tombeau de Glace
Extension



Scarabée de Feu

Les scarabées de feu se sont adaptés aux conditions de froid extrême en générant leur propre chaleur corporelle grâce à un processus interne méconnu. Cette même chimie biologique leur procure un mécanisme de défense en expulsant de leur abdomen une substance liquide, poisseuse, bouillante sur tout ce qui leur semble être une menace. Les plus grosses créatures avec les couleurs les plus vives expulsent un fluide si chaud qu'il est inflammable. Les scarabées de feu forment une ruche, mais il leur arrive de patrouiller loin de leur foyer, à la recherche de provisions.

Ombre

On ne sait pas si ces créatures morts-vivantes sont le résultat d'expériences de nécromancie ou si ce sont des âmes tourmentées ne trouvant pas la paix. Quelle que soit leur origine, ces aberrations fantomatiques sont des créatures dans des capes déchirées à cagoule, flottant au-dessus du sol, la capuche vide à l'exception des emplacements des yeux d'où sort une lumière glacée. Les ombres haïssent les vivants, et en gémissent de jalousie quand ils cherchent à prendre la vie de ceux qui s'aventurent trop près. Les ombres les plus maléfiques se reconnaissent à la lueur bleue de leurs «yeux», tandis que les plus faibles ont une lueur jaune.





Méduse

Approximations déformées de femmes humaines, les méduses sont une monstruosité visuelle. Même si la légende qui veut que ceux qui leur regardent se transforment en pierre est fausse, elle prend ses sources dans les pouvoirs de pétrification de ces créatures. Les méduses les plus puissantes, souvent appelées sorcières, peuvent utiliser leurs nombreux membres pour lancer plusieurs sorts simultanément.

Wendigo

On dit que les wendigos arrivent avec le vent hivernal, et que seul leur souffle d'air glacé trahit leur présence. Les wendigos sont des monstruosités dégingandées à fourrure blanche avec de longs membres et une gueule effroyable couverte de dents acérés. Nerveux et rapides, ils peuvent escalader de surfaces lisses et se cramponner aux parois. Avec leur déplacement silencieux, ils sont très difficiles à repérer. Les jeunes wendigos ont une coloration rosée sur la langue et la bouche, qui devient mauve avec l'âge.





Wyrm de Glace

Ces créatures sont d'énormes drakes segmentés, dépourvus d'ailes, avec une prédisposition au mal équivalente à leur ténacité féroce. Leurs écailles dures comme la pierre sont rendues encore plus raides et impénétrables par l'environnement glacé de leur habitat. Leurs cous allongés leur permettent de frapper comme les cobras, et les gueules des plus grands wyrms de glace peuvent avaler entièrement leur adversaire.

Le Tombeau de Glace

Merci d'avoir acheté cette extension de **Descent : Voyage dans les Ténèbres**. Elle propose des éléments de jeu inédits, des nouvelles règles, et des nouvelles quêtes se déroulant toutes dans les régions glacées du nord.

Utiliser ce Livret

Ce livret contient de nouvelles règles pour **Descent**, des changements et des clarifications des règles du jeu de base et des réponses aux questions les plus fréquentes. Cette extension a été créée pour être jouée dans son intégralité, mais il est possible d'y jouer en n'utilisant qu'une partie du matériel comme les nouveaux héros, les nouveaux monstres, les nouvelles cartes Prouesse, ou les nouvelles cartes Seigneur.

Le Guide des Quêtes commence à la page 14.

Matériel

Voilà la liste des différents éléments de cette extension, suivie d'une brève description. Vous pourrez ainsi identifier ces différents éléments, et savoir à quoi ils servent.

Ce livret de règles (dont la seconde partie est le Guides Quêtes)
6 fiches de héros
6 héros en plastique
21 monstres
- 2 wyrms de glace marron et 1 rouge
- 2 méduses marron et 1 rouge
- 2 Wendigos marron et 1 rouge
- 4 ombres marron et 2 rouges
- 4 scarabées de feu marron et 2 rouges

110 cartes
- 10 cartes de Référence de Monstre
- 12 cartes Seigneur
- 17 cartes Prouesse de Combat
- 17 cartes Prouesse de Subterfuge
- 17 cartes Prouesse de Magie
- 2 cartes Boutique de la Ville
- 4 cartes Trésor en Cuivre
- 4 cartes Trésor en Argent
- 4 cartes Trésor en Or
- 1 carte Relique
- 10 cartes de Référence de Monstre **Héros de Légende**
- 5 cartes Incident **Héros de Légende**
- 2 cartes Lieu **Héros de Légende**
- 4 cartes Donjon **Héros de Légende**
- 1 carte Rumeur **Héros de Légende**

1 tuile Estomac
43 Morceaux de plateau
- 9 morceaux salle
- 20 morceaux corridor
- 4 morceaux intersection
- 8 morceaux sans Issue
- 2 morceaux transition intérieur/extérieur

26 marqueurs Accessoire
- 1 marqueur Sarcophage
- 19 marqueurs Obstacle de Glace
- 6 marqueurs Œufs de Monstre

1 dé transparent de Furtivité
10 marqueurs Trésor
- 9 marqueurs Potion d'Invisibilité
- 1 marqueur Relique



Toutes les cartes de l'extension **Le Tombeau de Glace** sont identifiables par un petit symbole de crâne pour vous permettre de les distinguer des cartes du jeu de base.

Nouveaux Héros

Ces nouveaux héros peuvent être facilement ajoutés à cette extension. Il suffit de les mélanger avec les héros du jeu original lors du choix des héros en début de partie.

Nouveaux Monstres

Les nouveaux monstres de cette extension apparaissent dans les nouvelles quêtes de ce livret. De plus, le seigneur peut les générer dans n'importe quelle quête en utilisant les cartes progénitures de cette extension. Le Seigneur peut employer tous les monstres de cette extension en plus de tous les monstres du jeu de base.

Nouveaux Morceaux de Plateau

On se sert des nouveaux morceaux de plateau dans les nouvelles quêtes. Ils donnent aux joueurs plus de possibilités pour créer de nouvelles quêtes.

Dé de Furtivité



Le dé transparent de furtivité est utilisé quand on attaque un monstre ou un héros ayant la capacité **Furtivité**.

Nouveaux Accessoires

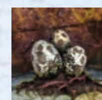
Voici la liste des nouveaux accessoires de cette extension.

Glace



Une figurine qui pénètre dans une case de glace peut glisser et tomber, ce qui met fin à son tour.

Œufs de Monstre



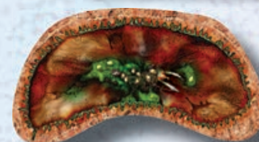
Les œufs de monstres sont des endroits possibles pour la génération de monstres. Leur fonction est donnée dans la quête où on les trouve.

Sarcophages Gelés



On trouve les sarcophages gelés dans les cryptes et les tombeaux. Leurs effets varient selon la quête.

Estomac de Monstre



Les héros attrapés par les monstres avec la capacité Avaler (cf. page 7) sont placés sur cette tuile.

Nouveaux Marqueurs Trésor

Ces marqueurs représentent les potions d'invisibilité introduites dans cette extension (cf. page 7) et la relique Anneau des Brigands que l'on trouve dans les nouvelles quêtes.



Potion d'Invisibilité



Relique Anneau des Brigands

Nouvelles Cartes

Cette extension propose de nouvelles cartes pour la boutique et les paquets de trésors. On peut récupérer la nouvelle relique Anneau des Brigands dans les nouvelles quêtes de cette extension.

Nouvelles Cartes Seigneur

Quatre de ces nouvelles cartes sont prévues pour être ajoutées au paquet Seigneur du jeu de base (un exemplaire de chaque «Scarabées de Feu en Éclaireurs», «Apparition d'Ombres», «Méduse Solitaire», et «Wendigo Solitaire»). Les autres cartes Seigneur ont une gemme hexagonale colorée entre leur coût et leur valeur de menace. La gemme contient le coût de traitrise de la carte. Cf. Traitrise de cette page.

Cartes Prouesse

Les cartes Prouesse sont similaires aux cartes Compétence dans le sens où elles sont des trois mêmes types : combat, subterfuge, et magie.

Mais contrairement aux cartes Compétence, les héros piochent et jouent des cartes Prouesse supplémentaires au cours du jeu :


carte Prouesse de Combat


carte Prouesse de Subterfuge


carte Prouesse de Magie

Nouvelles Cartes de Référence des Monstres

Les nouvelles cartes de référence de monstre fournissent les règles et les caractéristiques de jeu des nouveaux monstres de cette extension. Plus de détails sur les nouvelles capacités en page 7.

Le Matériel pour Héros de Légende



Cette extension propose des cartes Monstre, Incident, Lieu, Donjon, et Rumeur pour ajouter des éléments du **Tombeau de Glace** à la Campagne Avancée de **Héros de Légende**. Ces cartes servent **uniquement** pour cette campagne.

De plus, tous les morceaux de plateau de cette extension sont réversibles. Leur face montre les donjons utilisés dans le jeu standard, leur dos montre le terrain extérieur utilisé avec l'extension **Héros de Légende**.

Règles de l'Extension

Cette section décrit les règles pour les nouveaux éléments de cette extension.

Traitrise

Avec cette extension, le Seigneur a la possibilité de personnaliser le paquet Seigneur en utilisant la **traîtrise**.

La plupart des nouvelles cartes du Seigneur ont un nombre dans une gemme hexagonale colorée entre leur coût et leur valeur de menace : c'est leur **coût de traîtrise**. Au début de chaque quête, avant que le jeu ne commence (étape 6B), le Seigneur reçoit une certaine quantité de traîtrise avec laquelle il peut personnaliser son **paquet Seigneur de base**.

Le paquet Seigneur de base se compose de toutes ses cartes qui n'ont pas de gemme de traîtrise : ceci comprend toutes les cartes de **Descent : voyages dans les ténèbres**, ainsi qu'un exemplaire de Scarabée de Feu en Éclaireurs, d'Apparition d'Ombres, de Méduse Solitaire, et de Wendigo Solitaire, qui sont les nouvelles cartes de cette extension.

Pour personnaliser son jeu de cartes, le Seigneur échange des cartes de son paquet de base contre des cartes ayant un coût de traîtrise. Chaque quête indique la valeur de traîtrise que le Seigneur reçoit pour jouer la quête. Cette information se trouve au-dessus de la table des coffres de cette quête. Pour les quêtes de **Descent : voyages dans les ténèbres** la traîtrise est donnée dans l'encadré «Traîtrise pour les quêtes originales».

Il y a trois types de traîtrise : les Événements (vert), les Pièges (mauves), et les Monstres (rouges). Les cartes pouvoir sont payées avec la traîtrise de la couleur adéquate.

Pour ajouter une carte ayant un coût de traîtrise dans son paquet, le Seigneur dépense la valeur indiquée de traîtrise (en respectant le type) puis ajoute cette carte à son paquet. Il retire ensuite la carte de son choix. Le Seigneur peut échanger autant de cartes qu'il veut de cette manière tant qu'il a assez de points de traîtrise pour les payer.



La gemme traîtrise sur les nouvelles cartes Seigneur peut être verte (pour les événements), mauve (pour les pièges) ou rouge (pour les monstres). Le nombre dans l'hexagone indique le coût de traîtrise de la carte.

Exemple *: Paul, le seigneur de cette partie, reçoit 3 points de traîtrise événements, 2 points de traîtrise piège, et 2 points de traîtrise monstre au début de la quête. C'est ce qui lui est indiqué sur la carte de quête, au-dessus de la table de coffre. Il décide d'ajouter la carte «Wendigo Errant» (1 point de traîtrise monstre), la carte «Lieu Hanté» (1 point de traîtrise monstre), et «Sort du Tonnerre» (2 points de traîtrise événement) à son jeu. Il lui reste donc 1 point de traîtrise événement, 2 points de traîtrise piège, et 0 point de traîtrise monstre, qu'il décide de ne pas dépenser. Il ajoute alors les 3 cartes qu'il a choisies à son paquet de cartes et retire 3 autres cartes (les cartes Viser, Souffles Néfastes, et Hordes de Choses).*

Traîtrise non dépensée

Pour chaque 2 points de traîtrise non dépensée (de n'importe quel genre) après personnalisation de son paquet, le Seigneur pioche 1 carte supplémentaire de son paquet pour commencer la partie, jusqu'à un maximum de 8 cartes.

Exemple *: en continuant l'exemple précédent, Paul additionne ses points de traîtrise non dépensée (1 traîtrise piège + 2 traîtrise piège) pour un total de 3. Il pioche 1 carte supplémentaire de son paquet (ce qui lui fait un total de 4 cartes), le point de traîtrise restant est perdu.*

Traîtrise pour les Quêtes Originales

Le seigneur reçoit les points de traîtrise indiqués ci-dessous lorsque vous jouez les neuf quêtes de Descent : Voyage dans les Ténèbres.

	Événement (vert)	Piège (mauve)	Monstre (rouge)
Au cœur des Ténèbres	4	4	4
Les Frères Durnog	4	2	4
Une question de vie ou de mort	3	3	4
L'enfant gâté	3	3	3
Derniers vœux	4	4	2
Le gardien éternel	3	2	5
La lame noire	3	5	4
Les ruines piégées	2	6	2
De vieux amis	5	3	3



Cartes Prouesse

En plus des cartes Compétence qu'il reçoit normalement, **Le Tombeau de Glace** introduit les **cartes Prouesse** que les joueurs héros peuvent recevoir et utiliser. Quand une carte Prouesse est piochée, elle va toujours dans la main du joueur, sans être révélée.

On ne peut pas donner ou échanger une carte Prouesse.

Préparation des Cartes Prouesse

Lors de la préparation, après la distribution des cartes Compétence aux joueurs héros, on trie les cartes Prouesse en trois paquets (combat, subterfuge, et magie) et on les mélanges séparément. Puis, chaque joueur héros pioche des cartes Prouesse selon ce qui est indiqué dans la partie compétences de départ de sa fiche de héros.

Cartes Prouesse de Départ



La fiche héros de Karnon indique qu'il a une compétence de 2 en combat, 0 en subterfuge, et 0 en magie. Il pioche donc 2 cartes Prouesse combat lors de la préparation.

La fiche héros d'Arvel Marcheurmonde indique qu'elle a une compétence de 2 en combat, 2 en subterfuge, et 0 en magie. Elle pioche donc 2 cartes Prouesse combat et 2 cartes Prouesse subterfuge lors de la préparation.

Jouer des Cartes Prouesse

Chaque carte Prouesse indique une ou plusieurs conditions de déclenchement qui déterminent le moment et la situation au cours desquels on peut la jouer.

Un joueur Héros peut jouer une carte Héros à tout moment dès que les conditions de déclenchement ont été remplies. Après avoir joué une carte Prouesse, le joueur héros suit ses instructions, résout ses effets, puis défausse la carte sur la pile de défausse de ce type de cartes.

Impr tant : *chaque joueur héros ne peut jouer qu'une carte Prouesse par tour. Par exemple, chaque joueur héros peut jouer une carte Prouesse à son tour, et une autre lors du tour du seigneur.*

Piocher des Cartes Prouesse

Quand un joueur active un glyphe, tous les joueurs héros peuvent piocher une carte Prouesse (sauf si la fiche du héros mentionne le contraire).

De plus, certains coffres de trésor donnent des cartes Prouesse comme récompenses. Quand un coffre à trésor indique une carte Prouesse comme récompense, tous les joueurs héros peuvent piocher une carte Prouesse (sauf si leur fiche de héros mentionne le contraire).

Quand plusieurs joueurs doivent piocher des cartes Prouesse simultanément, ils décident entre eux l'ordre de pioche. S'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord, c'est le seigneur qui choisit pour eux.

Chaque joueur héros ne peut piocher des cartes Prouesse que des mêmes paquets dans lesquels il avait pioché des cartes lors de la préparation.

Piocher des Cartes Prouesse

La fiche héros d'Okaluk et Rakash indique une compétence de 2 en combat, de 1 en subterfuge, et de 0 en magie. Quand Okaluk et Rakash piochent une carte Prouesse, ils peuvent piocher une carte combat ou subterfuge car ils ont une compétence de départ de ces types. Mais ils ne peuvent pas piocher de carte Prouesse magie.

Quand un joueur héros pioche la dernière carte d'un paquet Prouesse, on mélange toutes les cartes défaussées de ce type pour créer un nouveau paquet.

Si un paquet Prouesse est épuisé et qu'il n'y a pas de cartes défaussées de ce type, les joueurs héros ne peuvent plus piocher de cartes Prouesse de ce type, et doivent piocher un autre type de cartes Prouesse, si possible.

Sauf si le contraire est mentionné sur la fiche du héros, un joueur ne peut pas avoir plus de quatre cartes Prouesse en main. Quand un joueur a déjà quatre cartes Prouesse en main et qu'il doit piocher des cartes Prouesse, il peut le faire mais il doit alors immédiatement défausser des cartes pour revenir à quatre cartes.

Obstacles et Accessoires

La section suivante décrit les nouveaux accessoires de cette extension.

Glace



Bloque le mouvement ? Non
Bloque la ligne de vue ? Non

Une figurine (héros ou monstre) qui pénètre dans une case de glace lors de son déplacement doit lancer un dé de pouvoir. Si le résultat du dé de pouvoir est un éclair, le tour de cette figurine est immédiatement terminé. Les résultats des autres dés n'ont pas d'effet. Le jet de dé pouvoir doit être fait même si l'entrée dans la case de glace se fait à partir d'une autre case de glace.

Quand une figurine entre dans une case de glace occupée par une figurine amie et qu'un éclair est obtenu, la figurine qui se déplace est placée sur la dernière case qu'elle occupait avant d'entrer dans la case de glace, et son tour est terminé.

Les grosses figurines sont affectées par la glace mais uniquement si à l'issue d'un déplacement, toute la figurine occupe des cases de glace.

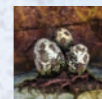
Les familiers ne sont pas affectés par la glace.

Les figurines avec la capacité **Vol** ne sont pas affectées par la glace.

Les figurines qui sont déplacées sur une case de glace en utilisant la compétence Télékinésie ne sont pas affectées par la glace.

Les héros et les monstres peuvent sauter par-dessus la glace en respectant les mêmes règles que le saut par-dessus les fosses (en dépensant trois points de mouvement pour chaque case de glace traversée).

Œufs de Monstre



Bloque le mouvement ? Oui
Bloque la ligne de vue ? Non

Les œufs de monstre peuvent être attaqués comme si c'étaient des monstres normaux, en utilisant les valeurs de blessures et d'armure indiquées dans la quête.

Sarcophage Gelé



Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la ligne de vue ? Non

Les sarcophages gelés ont des effets divers qui varient selon la quête.

Arbre



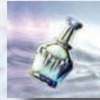
Bloque le Mouvement ? Non
Bloque la ligne de vue ? Oui

Cela coûte deux points de mouvement pour pénétrer dans une case arbre. Une figurine dans une case arbre est considérée comme ayant la capacité **Camouflage**. Les gros monstres n'ont besoin d'occuper qu'une seule case arbre pour bénéficier de cette capacité. Une case contenant plusieurs arbres a le même effet qu'une case avec un seul arbre.

Nouveau Trésor

L'extension **Le Tombeau de Glace** propose ce nouveau type de trésor.

Marqueurs de Potion d'Invisibilité



Les potions d'invisibilité sont des élixirs avec des pouvoirs magiques de dissimulation. Quand un héros ramasse une potion d'invisibilité, il peut immédiatement s'en équiper gratuitement s'il n'est pas déjà équipé de trois potions. Alternativement, il peut placer la potion dans son paquetage s'il n'y a pas déjà trois objets non équipés.

Un héros peut boire une potion d'invisibilité équipée en dépensant un point de mouvement.

Quand un héros boit une potion d'invisibilité, son joueur place le marqueur potion sur l'illustration de sa fiche héros. Tant que cette potion reste sur le héros, ce héros gagne la capacité **Furtivité** (voir plus loin). Au début de son tour, ce héros doit lancer un dé pouvoir. Si le résultat est un éclair, la potion d'invisibilité s'estompe, et son marqueur est retiré de la fiche héros. Les autres résultats n'ont pas d'effet.

Un héros ne peut avoir qu'un seul type de potion active à la fois. Un héros qui boit une nouvelle potion alors qu'un autre marqueur de potion est sur la fiche du héros, doit retirer ce dernier qui est remplacé par le nouveau marqueur de potion.

Les héros peuvent acheter des potions d'invisibilité de la boutique de la ville pour 50 pièces.

*Les potions d'invulnérabilité de **L'Autel d Désespi r**, peuvent aussi être achetées à la boutique de la ville pour 50 pièces.*

Nouvelles Capacités Spéciales

La section suivante décrit les nouvelles capacités spéciales du **Tombeau de Glace**.

Furtivité



Quand une figurine avec la capacité **Furtivité** est attaquée, la figurine attaquante doit lancer le dé transparent de furtivité en plus des dés lancés normalement.

Si le résultat d'au moins un des dés lancés est un X, l'attaque a échoué.

Quand un jet d'attaque affecte plusieurs figurines (par exemple une attaque utilisant **Explosion, Souffle,** ou **Balayage**), et qu'une de ces figurines a **Furtivité**, on ajoute un dé de furtivité à ce jet d'attaque, mais le résultat du dé de furtivité n'est utilisé que pour les figurines ayant la capacité **Furtivité**.

Les différentes sources de la capacité **Furtivité** ne s'accumulent pas. Il n'y a au maximum qu'un dé de furtivité par attaque donnée.

Ex mp e : *Okaluk et Rakash commencent la partie avec la capacité Furtivité. Même si Okaluk et Rakash boivent une potion d'invisibilité, une figurine attaquant Okaluk et Rakash ne lance qu'un dé de furtivité dans son jet d'attaque.*

Fantomatique

Les figurines avec la capacité **Fantomatique** ne peuvent pas être attaquées par des figurines adjacentes utilisant une attaque au corps à corps.

Une figurine avec la capacité **Extension** peut attaquer une figurine ayant la capacité **Fantomatique** en utilisant une attaque au corps à corps, tant que les deux figurines ne sont pas adjacentes et que la figurine **Fantomatique** est à portée de la figurine ayant **Extension**.

Camouflage

Une figurine avec la capacité **Camouflage** n'est affectée que par les attaques faites par des figurines adjacentes. La figurine ne subit pas de blessures ou d'effets d'attaques provenant de plus d'une case de distance.

Marcher sur la Glace

Les figurines avec la capacité **Marcher sur la Glace** sont immunisées aux effets de la glace.

Avaler

Un monstre avec la capacité **Avaler** qui réussit son attaque (une attaque qui génère au moins un dégât avant d'appliquer les effets de l'armure) contre un héros dans un rayon de trois cases autour de lui peut décider d'avaler ce héros.

Si le monstre décide d'utiliser cette capacité après une attaque réussie, le héros prend les dégâts comme d'habitude, et la figurine de ce héros est retirée du plateau pour être placée sur la tuile estomac.

Quand un héros est placé sur la tuile estomac, il est affecté par les conditions suivantes :

- Au début de chaque tour de ce héros, ce joueur lance autant de dés pouvoir noirs que le nombre de blessures restant au héros (s'il prenait ce nombre de blessures supplémentaires, il serait mort). Les résultats vierges n'ont pas d'effet. Chaque résultat de dé qui n'est pas vierge inflige une blessure au héros (ignorant l'armure).
- Le héros ne peut pas utiliser de capacité ou compétence requérant d'avancer, de courir, de combattre ou de se préparer (sauf pour placer un ordre de héros).
- Le héros ne peut faire qu'une attaque par tour, et ne peut attaquer que le monstre l'ayant avalé. Une telle attaque ignore l'armure de ce monstre.
- Le héros ne peut utiliser qu'une arme à une seule main. Le héros peut aussi faire une attaque à mains nues, cf. page 19 des règles de base.
- Le héros ne peut pas utiliser d'éclair d'énergie ou de fatigue.
- Un héros avalé reste dans l'estomac jusqu'à ce que lui ou le monstre l'ayant avalé soit tué.

Si le monstre est tué avant que le héros avalé meurt, celui-ci est retiré de la tuile estomac et placé sur une case, au choix du joueur de ce héros, qui était occupée par le monstre avaleur quand il est mort. Si le héros sur la tuile estomac est tué avant le monstre l'ayant avalé, la figurine du héros est placée sur la tuile de la ville, et toutes les règles concernant la mort d'un héros s'appliquent.

Un monstre ne peut avoir qu'un héros placé sur sa tuile estomac à la fois. Dès qu'un héros a été avalé, le monstre ne peut pas avaler un second héros tant que le premier n'a pas été tué.

Morceaux de Plateau

Étiquettes sur les Morceaux de Plateau

Pour aider à la préparation du donjon, certains morceaux de plateau de cette extension sont étiquetés par une lettre pour une identification plus facile. Les symboles de lettre ci-dessous sont utilisés dans les cartes du Guide des Quêtes pour montrer l'orientation et le placement de ces morceaux de plateau.



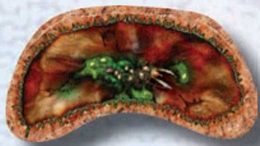
Neige sur les Morceaux de Plateau

Certains morceaux de plateau montrent de la neige. La neige n'affecte pas le mouvement ou la ligne de vue des quêtes de cette extension.

Règles Supplémentaires

Les règles suivantes sont introduites par cette extension.

Tuile Estomac



La tuile estomac est un emplacement hors plateau qui n'est adjacent à aucune autre case. Donc, toute attaque, capacité, ou carte qui affecte normalement des cases adjacentes (par exemple les capacités **Aura**, **Explosion**, ou **Balayage**, ou la carte Prouesse «Se Protéger») n'a pas d'effet sur la tuile estomac ou sur un personnage qui s'y trouve.

Shiver et Aura 4

Comme Shiver a la capacité **Aura 4** uniquement durant le tour du seigneur, et non durant le tour du héros, il faut noter que si la capacité Télékinésie est utilisée pour déplacer des monstres adjacents à Shiver, la capacité **Aura 4** n'inflige pas de dégâts à ces monstres.

Aura

La capacité **Aura** peut se cumuler. Par exemple si la carte Prouesse «Étincelles de Douleur» (**Aura 4**) est jouée sur Shiver, celui-ci gagne **Aura 8** lors du tour du seigneur.

Modifications et Clarifications de Règles du Jeu de Base

Les règles suivantes ont été modifiées ou clarifiées par souci d'amélioration du jeu.

Cartes Seigneur

Le seigneur commence la partie en piochant 3 cartes de son paquet. Le seigneur peut défausser des cartes contre de la menace *à tout moment*, même durant le tour d'un héros.

Boire des potions

Chaque Héros ne peut boire qu'une potion (de n'importe quel type) par tour. Ceci pour empêcher les joueurs d'utiliser des combinaisons de potions beaucoup trop puissantes.

Vendre les trésors des coffres

Les héros ne peuvent plus défausser immédiatement la carte trésor qu'ils venaient de récupérer d'un coffre afin de récupérer de l'argent. Désormais, ils doivent ramener l'objet en ville et le vendre pour la moitié de sa valeur à la boutique de la ville.

Acheter des Cartes Trésor de la Boutique

Les héros ne peuvent acheter des cartes trésor de la boutique que s'ils ont précédemment ouvert au moins un coffre de cette couleur à cette partie. Par exemple, tant que les héros n'ont pas ouvert au moins un coffre en argent, ils ne peuvent pas acheter de trésors argent à la boutique de la ville.

Petits Monstres et Escaliers

En utilisant un point de mouvement, un petit monstre peut se déplacer d'une case contenant un escalier vers une case contenant un escalier de la même couleur.

Coup Violent et Gros Monstres

Les gros monstres (ceux qui occupent plus d'une case) sont plus lourds et par conséquent moins affectés par la capacité **Coup Violent**. Pour chaque case au-delà de la première occupée par le monstre, le monstre bouge d'une case de moins à cause d'un **Coup Violent**.

Par exemple, un ogre occupe quatre cases, donc il bougerait de trois cases en moins s'il était touché par un **Coup Violent**. Un dragon, qui occupe 6 cases, bougerait de cinq cases de moins.

Mêlée et Corps à Corps

Les termes Mêlée et Corps à Corps sont synonymes, que ce soit pour les attributs, les capacités, les attaques, etc. Par exemple, une attaque de mêlée est la même chose qu'une attaque au corps à corps.

Fosses et Ligne de Vue

Les figurines dans une fosse peuvent voir les cases adjacentes à la fosse.

Clarifications à propos du gabarit de souffle

Les flammes d'une attaque par **Souffle** contournent les obstacles. Une attaque de ce type affecte généralement toutes les figurines sous le gabarit, mais ses flammes peuvent être bloquées par les murs et les portes fermées. Globalement, si une petite figurine volante peut tracer une ligne de mouvement autorisée entre la case où l'attaque par **Souffle** commence et la case de la cible (en restant sous le gabarit de souffle), alors la cible est affectée. On ne peut pas faire d'attaques par souffle par les escaliers.

Exemples de blocage d'une attaque a Souffle



Le schéma ci-dessus montre une section de donjon juste avant qu'un Cerbère ne fasse une attaque à **Souffle**.

Dans les trois autres schémas, les cases en jaune sont des cases affectées par l'attaque à **Souffle**. Les cases en rouge sont les cases non affectées par cette attaque.



Dans cet exemple, l'attaque par **Souffle** contourne les coins et les décombres pour atteindre les héros sous le gabarit. Une figurine volante sur la case «départ» (la plus à gauche) du gabarit pourrait tracer un chemin autorisé vers les héros.



Dans cet exemple, l'attaque à **Souffle** est presque entièrement bloquée par les murs du donjon. Même si le gabarit atteint les héros, une figurine volante sur la case «départ» du gabarit ne serait pas capable de rester dans les limites du gabarit et de tracer un chemin autorisé vers les héros.



Dans cet exemple, on a ajouté une porte. La porte bloque l'attaque à **Souffle** et un seul héros est affecté par l'attaque.

Portes Runiques et Monstres Uniques

Les monstres uniques peuvent ouvrir et fermer les portes runiques que les héros aient récupéré ou non la clé runique de cette porte. Cependant, ces monstres ne peuvent toujours pas ouvrir une porte qui mène à une zone non révélée.

Landrec le Sage

La capacité spéciale de Landrec Le Sage devrait indiquer «Landrec reçoit deux éclairs d'énergie gratuits à tous ses jets d'attaque.»

Ciel

Ciel a la capacité Vol mais peut aussi terminer son déplacement dans la même case qu'une autre figurine.

Révisions des Cartes

Les cartes remplaçant les cartes suivantes sont fournies dans l'extension Le Puits des Ténèbres.

Homme Animal

Les Hommes Animaux ont maintenant **Dégâts +1** à la place de **Transpercer 1**, et les Hommes Animaux Majeurs ont **Dégâts +2** à la place de **Transpercer 2**.

Squelette

Les Squelettes ont maintenant **Transpercer 1**, et les Squelettes Majeurs ont **Transpercer 2**.

Arc (un objet de la boutique)

L'Arc a maintenant en plus **Transpercer 1**.

Arc en Os (un trésor cuivre)

L'Arc en Os n'a plus " : Brûlures"

Armure Dorée (un trésor argent)

Les capacités complètes de l'Armure Dorée sont maintenant :

- Armure +3.
- Votre vitesse de base est réduite à 3.
- Vous ne pouvez pas vous équiper de **Runes**.
- Vous êtes immunisé contre **Agripper** et **Assommer**.

Armure en Écailles de Dragon (un trésor or)

Les capacités complètes de l'Armure en Écailles de Dragon sont maintenant :

- Armure +4
- Votre vitesse de base est réduite à 3.
- Vous ne pouvez pas vous équiper de **Runes**.
- Vous êtes immunisé à **Poison**, **Saignement** et **Brûlure**.



FOIRE AUX QUESTIONS

Voici les questions (et les réponses) les plus fréquentes à propos de **Descent : Voyage dans les Ténèbres**.

Tour d'un Joueur Héros

Q : Un héros peut-il donner n'importe quel type d'objet à un héros adjacent, ou uniquement des armes et des potions ?

R : Un héros peut donner n'importe quel objet (mais pas de l'argent) à un héros adjacent, cela lui coûte un point de mouvement par objet.

Q : Quand un héros peut-il s'équiper d'objets ?

R : Un héros peut s'équiper, abandonner, ou placer des objets dans son paquetage au début de son tour, juste après avoir réactivé ses cartes. De plus, quand un héros reçoit un objet d'un autre joueur ou d'un coffre, il peut immédiatement s'en équiper, abandonnant ou plaçant des objets dans son paquetage pour libérer les mains nécessaires à l'objet récupéré.

Q : Un héros a-t-il une ligne de vue de 360 degrés ?

R : Oui comme cela est précisé en page 4 des règles.

Q : Est-ce que un héros étourdi peut faire des actions de mouvement (comme boire une potion) ?

R : Oui, si ce héros choisit une demi-action de mouvement. Un héros étourdi peut aussi dépenser de la fatigue pour les points de mouvement.

Q : Un héros peut-il choisir l'action Courir et utiliser les points de mouvement pour faire autre chose que se déplacer (comme boire une potion) ?

R : Oui. Quand un héros reçoit des points de mouvement, il peut les utiliser pour n'importe quelle action de mouvement (déplacement, boire une potion, ouvrir une porte, etc.).

Q : En ville, est-on limité pour le nombre d'objets à acheter ou à vendre et faut-il le faire dans un ordre précis ?

R : Vous pouvez acheter et vendre dans n'importe quel ordre et autant que voulu.

Q : Un héros peut-il se reposer en ville ?

R : oui.

Q : Si un coffre a deux marqueurs trésor cuivre, est-ce que chaque héros pioche 2 cartes trésor cuivre ?

R : oui.

Q : Est-ce que les familiers peuvent sauter par-dessus les fosses ? Est-ce qu'ils peuvent utiliser les glyphes de transport ?

R : Non pour les deux questions.

Q : Quand un coffre contient des malédictions, est-ce que le seigneur peut utiliser la menace générée par les malédictions pour jouer un piège sur ce coffre ? Est-ce que le piège se déclenche avant ou après que le reste du contenu du coffre ait été distribué ?

R : La malédiction est toujours la première chose distribuée d'un coffre, et la menace des malédictions peut être utilisée pour jouer une carte piège en réponse à l'ouverture du coffre. Le reste du contenu du coffre n'est distribué qu'après la résolution de la carte piège (s'il y en a une). Dans le cas de la carte **Mimétisme** ou d'une carte similaire, cela pourrait être plusieurs tours plus tard !

Q : Quel est le moment approprié des événements qui se produisent «au début du tour d'un joueur» ?

R : Quand plusieurs événements peuvent se produire «au début du tour d'un joueur», comme un héros affecté par de multiples effets tels q**ue Brûl**ure **et Saignem**ent, c'est le joueur qui décide de l'ordre de résolution de ces effets. Le joueur doit effectuer tous les effets de «début de tour» avant d'effectuer le reste de son tour.

Q : Un héros qui a été transformé par la Malédiction du Dieu Singe ou la Danse du Dieu Singe peut se déplacer jusqu'à 5 cases et ne peut pas faire d'actions de mouvement. Est-ce que ce héros peut faire d'autres actions, comme recevoir un pion ordre ou déclarer une action Courir ? Qu'arrive-t-il à un héros étourdi et transformé ?

R : Un héros transformé ne peut pas déclarer d'action. Il peut toujours utiliser des capacités appropriées (Acrobate, Télékinésie) et dépenser de la fatigue pour des points de mouvement supplémentaires. Un héros transformé qui est étourdi ne peut que se déplacer, ce qui dans la plupart des cas n'a pas d'effets autres que ceux de la transformation. Un héros transformé qui a un pion ordre placé sur lui grâce à un autre héros avec Meneur peut utiliser cet ordre, mais il ne peut pas faire une attaque avec un ordre Surveiller. Même si les ordres Surveiller et Viser ne servent à rien sur un héros transformé, on peut toujours le faire avec un héros ayant la carte Meneur.

Q : Comment fonctionne la capacité de Ker le Gris ? Puis-je déclarer une action de combat pour activer mon pouvoir Cri de Guerre, puis déclarer une action Avancer pour activer mon pouvoir Implacable ?

R : Ker le Gris ne peut déclarer qu'une action par tour. Sa capacité lui permet de changer l'action en cours (mais la nouvelle action doit être possible), ce qui n'est pas la même chose qu'en déclarer une nouvelle. Par exemple, Ker le Gris pourrait déclarer une action de combat (ce qui pourrait déclencher Cri de Guerre ou une compétence similaire), dépenser de la fatigue pour se déplacer, faire un jet d'attaque, puis changer pour une action Avancer et se déplacer de sa vitesse ou pour une action Se Préparer afin de placer un pion ordre.

Tour du joueur seigneur

Q : Quand le seigneur contrôle un héros grâce à Sortilège Sombre, qui décide de la façon de dépenser les éclairs d'énergie et les dés de pouvoir ? Le seigneur peut-il déplacer le personnage ou juste faire une seule attaque sans déplacement ?

R : Le seigneur contrôle le héros pour cette attaque, y compris l'utilisation des dés de pouvoir et des éclairs d'énergie du héros. Le seigneur peut aussi jouer des cartes comme Viser pour cette attaque. Mais le seigneur ne peut pas déplacer le personnage ou le forcer à dépenser de la fatigue pour l'attaque.

Q : L'effet de la carte seigneur Esquiver fait-il rater l'attaque du héros, ou est-ce que le seigneur peut forcer le héros à relancer les dés de cette attaque comme pour l'ordre Esquiver des héros ?

R : Cette carte permet au seigneur de forcer à relancer les dés

Q : Un monstre peut-il finir son mouvement ou être généré sur un glyphe de transport ?

A : les monstres peuvent finir leur mouvement ou être générés des glyphes inactivés, mais pas sur des glyphes activés. Si un monstre est sur un glyphe activé, le seigneur doit le déplacer à son prochain tour. Les monstres peuvent toujours traverser ou attaquer dans des cases avec des glyphes.

Q : Dans quelles circonstances le seigneur peut-il recevoir de la menace grâce aux éclairs d'énergie du jet d'attaque ?

R : Le seigneur peut dépenser deux éclairs d'énergie à chaque jet d'attaque pour gagner un point de menace. Il peut le faire sur toute attaque qui touche un héros.

Q : Est-ce que le seigneur peut jouer plusieurs cartes Fureur sur un seul monstre ?

R : Non.

Q : Quand le Seigneur peut-il jouer des cartes Pouvoir ? Le résumé des règles de L'Autel du Désespoir de la page 28 et les règles du jeu de base sont en désaccord.

R : Le résumé des règles du livret de **L'Autel du Désespoir** est incorrect. Le seigneur peut jouer une carte Pouvoir au début de son tour. Il ne faut pas oublier que lorsqu'un joueur a plusieurs effets qui se produisent au début de son tour (comme générer des monstres et jouer une carte Pouvoir, par exemple), il peut les résoudre dans n'importe quel ordre. Ainsi, un seigneur peut piocher des cartes, en défausser pour respecter sa limite de cartes en main, puis jouer une carte Pouvoir, une carte progéniture, et/ou d'autres cartes qui sont jouées «au début du tour» dans n'importe quel ordre. Il doit résoudre tous ces effets avant de passer à l'activation des monstres.



Capacités Spéciales

*Q : Est-ce qu'un attaquant utilisant **Coup Violent** peut déplacer la cible dans n'importe quelle direction, ou juste en ligne droite ? Peut-on déplacer la cible dans une fosse ?*

R : L'attaquant avec **Coup Violent** peut déplacer la cible dans n'importe quelle direction, y compris dans une fosse ou un autre piège.

Q : Est-ce que les capacités spéciales peuvent se cumuler ?

R : Les capacités spéciales qui vous demandent de dépenser des éclairs d'énergie peuvent se cumuler. Si vous avez une capacité qui indique : « : **dégâts +1** et **Transpercer 1**», vous pouvez payer 3 éclairs pour gagner **Dégâts +3** et **Transpercer 3**. Certains objets indiquent clairement la limite d'accumulation/de dépense des éclairs mais ce sont des exceptions à la règle.

*Q : Est-ce que le **Balayag** affecte les figurines amies ? Quand une figurine a à la fois **Balayag** et **Ex ension**, est-ce qu'elle frappe toutes les créatures à portée ou uniquement celles dans sa ligne de vue ?*

R : Le **Balayage** n'affecte que les figurines ennemies, jamais les figurines amies (sauf si un Sortilège Sombre est joué bien entendu !). Pour les besoins d'une attaque par **Balayage**, les figurines ne bloquent pas la ligne de vue. Une figurine complètement derrière une autre (amie ou ennemie) peut être affectée par l'attaque par **Balayage**. Par contre une figurine qui est totalement cachée par des décombres, une porte fermée, ou tout autre effet qui bloque la ligne de vue est immunisée à l'attaque par **Balayage**.

Q : Quand un héros fait une attaque avec un ordre Surveiller, peut-il utiliser des capacités comme Fendre l'Air qui donnent des attaques supplémentaires ? Et quid des autres capacités spéciales ?

R : Quand il fait une attaque Surveiller, le héros peut toujours utiliser ses capacités spéciales, sauf mention contraire.



Divers

Q : Combien de fatigue cela coûterait à un héros avec Télékinésie de sortir un héros d'une fosse ?

R : Une.

Q : Un héros avec Télékinésie peut-il déplacer un héros pris dans une toile ?

R : Oui, mais le pion toile reste avec le héros déplacé.

Q : Est-ce qu'un héros peut en tuer un autre pour déclencher Châtiment Divin ?

R : Non. Le Châtiment Divin ne se déclenche que lorsqu'une figurine ennemie tue un héros.

Q : Si un monstre volant passe à travers un héros qui a Aura Sacrée, est-ce que le monstre prend une blessure pour la case «partagée» avec le héros ?

R : Non.

Q : Quand un coffre explose à cause d'une carte Rune Explosive, est-ce que le héros se tenant sur le coffre prend des blessures, ou juste les héros adjacents au coffre ?

R : Le héros se tenant sur le coffre prend des blessures.

Q : Pourquoi ne peut-on pas sauter par-dessus l'eau alors que c'est possible pour les fosses ?

R : Tous les héros le savent, l'eau croupissant dans les cavernes est généralement infestée de créatures prêtes à se saisir des héros distraits.

Q : Que se passe-t-il quand une figurine se déplace d'une case de fosse vers une autre case de fosse adjacente ?

R : Les cases de fosse adjacentes font partie de la même fosse. Aller d'une case de fosse à une autre ne requière pas de point de mouvement supplémentaire et n'inflige pas de dégâts comme lorsque l'on entre ou sort d'une fosse. Si plusieurs figurines sont dans la même fosse, elles peuvent tracer des lignes de vue entre elles comme si elles étaient sur des cases de sol normales. Toutes les restrictions des lignes de vue s'appliquent normalement.

Q : Est-ce que les Reliques peuvent être détruites par des effets qui détruisent les objets, comme la capacité Givre ?

R : Les Reliques ne peuvent jamais être détruites. Par contre les Reliques Obscures ont la même vulnérabilité que les objets normaux.

Q : Quand un monstre majeur est tué par un effet indirect comme la projection dans une fosse par un Coup Violent, la capacité Aura d'un héros, un effet persistant ou un familier, qui récupère la récompense en pièces ?

R : Personne. Un coup mortel doit être le résultat d'un jet d'attaque.

Q : Que se passe-t-il si un rocher ou un mur mobile passe sur une potion, un coffre, un glyphe, une clé runique ou un autre jeton ?

R : Tout pion qui n'est pas spécifiquement mentionné (à titre individuel ou en tant que classe) dans les règles du rocher ou du mur mobile, est complètement ignoré par le mur ou le rocher. Ceci comprend les familiers, les potions, les pièces, les trésors, les clés runiques et bien d'autres.

Crédits

Création de l'Extension : Jason Steinhurst
Développement Additionnel : Kevin Wilson
Texte d'Ambiance Additionnel et Création des Quêtes : Daniel Lovat Clark
Maquette : Mark O'Connor et Jeff Tidball
Création Graphique : Kevin Childress, Brian Schomburg, et Wil Springer
Direction Artistique : Zoë Robinson
Illustration de Couverture : Jesper Ejsing
Illustrations des Monstres et Héros : Felicia Cano
Illustrations supplémentaires par Banu Andaru, Frank Walls, et les artistes des gammes **Descent** *et* **Runebound**
Responsable des Tests : Mike Zebrowski
Testeurs : Matt Anderson, Wade Altmeier, A.J. Anderson, Bexley Andrajack, Jaffer Batica, Brett Bedore, Scott Berry, Chris Brown, Curtis Brown, Kuen Chan, Kevin Childress, Daniel Lovat Clark, Joe Clubine, Stephen Crowley, Brett Cuneo, Ben Daniels, Misti Daniels, Rob Edens, Matt Findley, Nate French, Matt Foster, Tod Gelle, Laura Gerald, Michael Hurley, Brian Harbour, Steve Horvath, Evan Kinne, Kevin Joy, Travis Joy, Daniel Juranic, Luke Juranic, Cameron Klym, Colin Klym, Rob Kouba, Joseph Lang, Gabriel Laulunen, Monte Lewis, Andrew Navaro, Steven Odhner, Mark O'Connor, Thaadd Powell, Joe Rakos, Casey Ryan, Julie Sherry, Channing Smith, Wil Springer, Jeremy Stomberg, Neil Thomson, Chris Thornton, Ryan Thornton, Bryan Wade, Kym Wade, Thomas Walsh, Phil Webster, Joe Young, et d'autres membres de l'équipe FFG
Responsable de Production : Richard Spicer
Développeur Exécutif : Jeff Tidball
Éditeur : Christian T. Petersen
Traduction : Frédéric Bizet
Relecture : Olivier Prévot

© 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc., tous droits réservés. Aucune part de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation. **Le Tombeau de Glace**, **Descent : Voyages dans les Ténèbres**, **L'autel du Désespoir, Le Puits des Ténèbres, Héros de Légende**, Fantasy Flight Games, et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Édition française par Edge, marque commerciale d'Ubik. Ubik, 6 rue du Cassé, 31240 Saint Jean, France. Tel : 05 34 36 40 50. Gardez ces informations pour vos archives.

www.FantasyFlightGames.com
www.EdgeEnt.com

Légende


Vitalité


Soin


Potion d'Invisibilité


Marqueur Rencontre


Arbre


Coffre en Cuivre


Coffre en Argent


Coffre en Or


Pile d'Or


Anneau des Brigands


Rune Jaune


Rune Bleue


Rune Rouge


Sarcophage Gelé

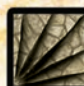

Décombres

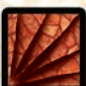

Œufs de Monstre

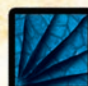

Fosse


Eau


Glace


Escaliers Gris


Escaliers Rouges

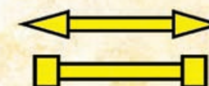

Escaliers Bleus

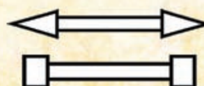

Glyphe Inactivé


Glyphe Activé


Porte Runique Bleue


Porte Runique Rouge


Porte Runique Jaune

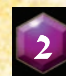

Porte Runique Blanche

Les symboles de porte avec des extrémités triangulaires marquent la séparation entre les zones du donjon, mais sont semblables aux symboles de porte standard (ceux avec des extrémités rectangulaires).

Traîtrise

La traîtrise reçue par le seigneur pour chaque scénario est indiquée par trois gemmes colorées au-dessus des informations des coffres.

Traîtrise







Par exemple, ces gemmes indiquent que le seigneur a 2 points de traîtrise à dépenser pour des cartes avec des gemmes de traîtrise mauves, 3 points de traîtrise à dépenser pour des cartes avec des gemmes de traîtrise vertes, et 4 points de traîtrise à dépenser pour des cartes avec des gemmes de traîtrise rouges. N'oubliez pas que le seigneur doit retirer une carte de son paquet de base pour chaque carte achetée avec de la traîtrise.

Étiquettes des Morceaux de Plateau





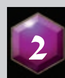
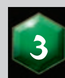
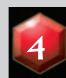


Certains morceaux de plateau sont étiquetés par une lettre pour une identification plus facile. Les symboles ci-dessus sont utilisés dans les cartes du Guide des Quêtes pour l'identification et l'orientation de ces morceaux de plateau.

Note : Les monstres à bordure rouge sont des Monstres Majeurs.

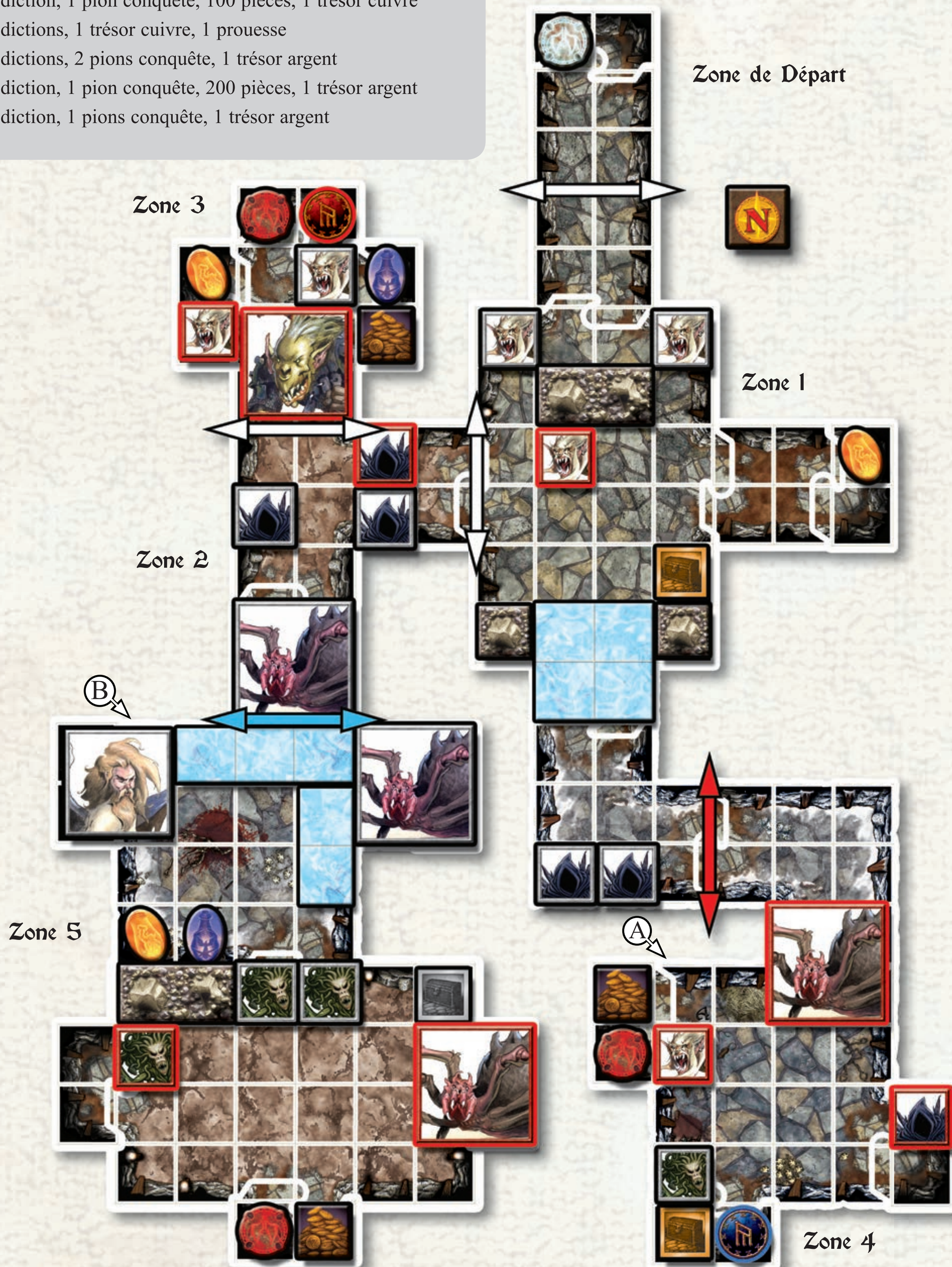
Quête 1 : Le Chaudron de Larmes

Traîtrise

Coffres

Cuivre 1	1 malédiction, 2 pions conquête, 1 trésor cuivre
Cuivre 2	1 malédiction, 1 pion conquête, 100 pièces, 1 trésor cuivre
Cuivre 3	2 malédictions, 1 trésor cuivre, 1 prouesse
Argent 1	2 malédictions, 2 pions conquête, 1 trésor argent
Argent 2	1 malédiction, 1 pion conquête, 200 pièces, 1 trésor argent
Argent 3	1 malédiction, 1 pions conquête, 1 trésor argent



Quête 1 : Le Chaudron de Larmes

Dans cette quête, les héros doivent battre la Vieille Sorcière et ramener le Chaudron de Larmes.

Introduction

En voyageant vers le nord, vous tombez sur une ville qui semble inhabitée au premier abord. Mais vous vous apercevez que les habitants ont été pétrifiés ! On trouve partout dans le village des statues des villageois, gelés à jamais dans leur tâche quotidienne. Heureusement, le feu brûle toujours au Temple local de Kellos, et le Père Mikael vous explique qu'il a réussi à résister au sort qui a frappé ses ouailles… mais seulement partiellement. Il relève sa toge pour révéler que sa jambe gauche est en pierre du pied jusqu'au genou. «Amenez-moi le Chaudron de Larmes», dit le prêtre. «Une fois rempli, son eau magique guérira tous les villageois».

Objectifs de la Quête

Le prêtre explique que le sort recouvrant sa ville est l'œuvre d'un groupe de méduses, avec à sa tête une créature particulièrement retorse connue sous le nom de Vieille Sorcière. La Vieille Sorcière doit certainement détenir sur elle le Chaudron des Larmes, relâchant sa magie avec ses rituels démoniaques. Si vous trouvez et tuez la Vieille Sorcière, vous récupérerez le Chaudron, ce qui sauvera les villageois !

Vous commencez avec 5 pions conquête. Si vous tombez à court de pion conquête, vous rejoindrez les villageois en pierre. Bonne chance!

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues quand les zones appropriées sont révélées par les héros.

Zone 1

Les fragments des statues de pierre de ce qui fut autrefois des hommes sont dispersés sur le sol de cette zone. En avançant, vous réalisez que les statues de pierre d'hommes animaux dans les coins ont pris vie.

Zone 2

Vous entendez le grondement d'un vent glacé qui résonne dans le couloir, mais en vous déplaçant pour protéger vos torches, vous réalisez qu'aucune brise ne perturbe l'air renfermé du lieu. Le bruit vient des formes surgissant des ténèbres, gémissant pour l'éternité !

Zone 3

Les murs de cette pièce sont couverts d'étagères, chacune pleine à craquer de statues très ressemblantes d'animaux, avec un certain nombre de bustes d'aventuriers infortunés…

Zone 4

Même si elle est froide et macabre, cette pièce dégage une beauté étrange. Les statues et les fragments de pierre de toutes sortes ont été assemblés en des formes agréables. Le petit jardin est éclairé par des flambeaux brûlant d'une horrible flamme bleutée.

Zone 5

Quand la porte vers cette salle s'ouvre, vous entendez un ricanement horrible qui résonne dans votre esprit. «Encore un autre ensemble de jolies statues pour mon jardin», ricane la Vieille Sorcière. «Pensez-vous être le premier groupe de mignons que mon prêtre favori m'envoie ?» La Vieille Sorcière et ses congénères agitent leurs bras trop nombreux, et tout autour les statues reprennent vie pour leur obéir.

La Méduse Majeure de cette zone est la Vieille Sorcière. Elle a les mêmes caractéristiques qu'une Méduse Majeure, sauf qu'elle a 5 en armure et qu'elle a 5 blessures en plus par héros.

Si les héros bt tent la Vieille Sorcière :

Avec un hurlement, la Vieille Sorcière s'effondre. Son chaudron roule au sol. «Oh, mon joli Mikael», murmure-t-elle. «Quand je t'ai maudit pour avoir repoussé mon amour, je ne pensais pas qu'on en arriverait là.» Vous récupérez le Chaudron des Larmes et le ramenez au père Mikael. Quand vous lui racontez votre aventure, il pleure, et ses larmes remplissent doucement le Chaudron. «Oignez les villageois pétrifiés avec ces larmes», dit-il. «Je vais conserver mon pied… et mes souvenirs.»

Les héros gagnent 4 pions conquête pour avoir sauvé le village. Ils ont terminé leur quête.



Quête 2 : Cousin Durnog

Zone 2

Zone de Départ

Zone 1

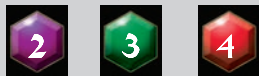
Zone 3

Zone 4

B

C

Traîtrise



Coffres

Cuivre 1	1 malédiction, 1 pion conquête, 1 trésor cuivre
Cuivre 2	1 trésor cuivre
Cuivre 3	2 malédictions, 2 pions conquête, 1 trésor cuivre
Argent 1	1 malédiction, 2 pions conquête, 1 trésor argent
Argent 2	1 malédiction, 1 trésor argent, 1 prouesse
Argent 3	2 malédictions, 3 pions conquête, 1 trésor argent

Quête 2: Cousin Durnog

Dans cette quête, les héros doivent tuer Kanthar, en le battant au combat ou en détruisant les deux piliers de glace contenant les cœurs des héros.

Introduction

En tant qu'héros et aventuriers puissants, vous avez sauvé de nombreux villages, porté secours à un grand nombre de princesses, et trouvé plus de trésors que vous ne pourriez en dépenser. Vous avez aussi tué de nombreux monstres lors de vos quêtes. C'est ainsi que vous n'arrivez pas à vous souvenir si vous avez tué ou non des géants du clan Durnog, mais ce géant Kanthar prétend que oui et veut se venger. En fait, vous êtes réveillés au milieu de la nuit par son énorme mugissement et vous apprenez qu'il vous a volés vos cœurs pour les placer dans la glace ! Dans une semaine, vous serez morts et aucun prêtre ne pourra vous sauver !

Objectifs de la Quête

Vous avez suivi Kanthar jusque dans son repaire du nord glacé, mais au moment d'y entrer, vous êtes assaillis par Kanthar caché en embuscade ! Vous vous défendez vaillamment, mais Kanthar est un dur à cuire qui encaisse tous vos coups. «Bande d'idiots», hurle-t-il, «Vos petites piqures ne me font pas peur ! En prenant vos cœurs, je me suis approprié vos vies!» Désespérés, vous fuyez dans les cavernes glacés que Kanthar appelle son foyer. Vous devez trouver vos cœurs cachés et briser le pouvoir de Kanthar, mais le géant est sur vos talons ! Si vous le battez, vous serez sauvés. Vous commencez avec 5 pions conquête. Si vous tombez à court de pion conquête, Kanthar aura triomphé de vous. Bonne chance !

Kanthar le Géant

Kanthar a les mêmes caractéristiques qu'un Géant Majeur ordinaire, sauf qu'il a **Marcher sur la Glace**, 10 points d'armure, et 40 blessures. Au cours de la quête, les héros pourront trouver et détruire les piliers de glace contenant leurs cœurs. Chaque fois qu'ils le font, Kanthar prend 20 dégâts, ignorant l'armure.

À la fin d second tour d seig eur :

«Attention en dessous !» hurle Kanthar, et le géant saute au bas de la colonne !

Placez Kanthar sur les quatre cases X de la zone de départ. S'il y a des monstres ou des héros sur ces cases X, déplacez ces figurines sur les zones vides les plus proches de votre choix.

Quand les héros bt tent Kanthar :

«Non !» hurle géant. «D'abord Narthak, puis… j'ai échoué, cousins !» dans un bruit sourd, il tombe sur ses genoux, puis s'écroule au sol, raide mort.

Les héros gagnent 4 pions conquête pour avoir battu Kanthar. Ils ont terminé leur quête.

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues quand les zones appropriées sont révélées par les héros.

Zone de Départ

Désespérés, vous vous jetez dans un puits glacé. Les sbires de Kanthar se déplacent pour attaquer, tandis que le géant au-dessus de vous crie, «Petits héros ! Vous ne pouvez pas m'échapper !» Vous feriez mieux de courir, on dirait que Kanthar va sauter…

Zone 1

La glace recouvre les murs et le sol dans un tunnel sinueux tout juste large pour accueillir le géant. Vous l'entendez derrière vous : «Oh les mioches ! N'allez pas par là, ce n'est pas la sortie !»

Zone 2

Des monstres – certainement les lieutenants de Kanthar – sont assemblés autour d'une carte sur une table basse. Mais ce qui attire votre regard, c'est le pilier de glace dans un des coins. Gelés au cœur de ce pilier, vous voyez une partie de vos cœurs disparus ! Si vous arriviez à briser la glace, vous pourriez les récupérer et peut-être même blesser Kanthar par la même occasion !

Le marqueur rencontre de cette zone est le pilier de glace contenant la moitié des cœurs manquants du groupe de héros. Ils peuvent l'attaquer comme si c'était un monstre avec 4 points d'armure et 4 blessures.

Quand les héros d truisent le p lier d g ace :

Les cœurs dans le pilier flottent librement, avec des pulsations enthousiastes, et un bref rayon de lumière rouge inonde la pièce, arrachant la porte de ses gonds et vous aveuglant brièvement. Vous entendez Kanthar gronder de douleur derrière vous. «Non ! Je vais vous tuer pour ça !»

Kanthar prend immédiatement 20 blessures, ignorant l'armure. Retirez la porte runique rouge du plateau.

Zone 3

Le sol est traitre, avec de la glace et des fosses dans tous les coins. Derrière vous, Kanthar crie ses ordres. «Lâchez les molosses !» Le hurlement des nombreux wendigos vous glace le sang.

Zone 4

Il y a un pilier de glace dans le coin de cette salle, dans le quel on peut voir certains de vos cœurs ! Des monstres grondent et se déplacent pour protéger la prison de glace. «Éloignez-les du pilier !» gronde Kanthar. «Ne les laissez pas le briser !»

Le marqueur rencontre de cette zone est le pilier de glace contenant la moitié des cœurs manquants du groupe de héros. Ils peuvent l'attaquer comme si c'était un monstre avec 4 points d'armure et 4 blessures.

Quand les héros d truisent le p lier d g ace :

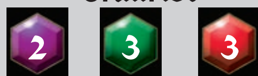
La glace se fendille, et vous voyez les morceaux éparpillés dans la salle jusqu'à ce que la porte éclate. Les cœurs dans le pilier s'envolent et disparaissent dans une pulsation de lumière rouge ! «Urrgh !» hurle Kanthar. «Ça fait mal !»

Kanthar prend immédiatement 20 blessures, ignorant l'armure. Retirez la porte runique bleue du plateau.

Quête 3 : La Ruche



Traîtrise



Coffres

Cuivre 1	2 malédictions, 2 pions conquête, 1 trésor cuivre
Cuivre 2	1 malédiction, 1 pion conquête, 1 trésor cuivre
Cuivre 3	1 malédiction, 100 pièces, 1 prouesse
Argent 1	2 malédictions, 2 pions conquête, 1 trésor argent
Argent 2	1 malédiction, 1 trésor argent, 1 prouesse
Argent 3	3 malédictions, 1 pion conquête, 2 trésors argent
Or 1	2 malédictions, 2 pions conquête, 1 trésor or
Or 2	3 malédictions, 3 pions conquête, 1 trésor or

Quête 3 : La Ruche

Dans cette quête, les héros doivent éliminer l'invasion d'insectes qui s'étend menaçant les villages alentours.

Introduction

Dans les fermes du village qui vous sert de base entre vos quêtes, des nuées d'insectes ont harassé les villageois. Les histoires des rescapés de ces attaques racontent toutes la même chose : des scarabées géants lançant des flammes de leur abdomen, des araignées venimeuses suffisamment grandes pour entrainer et tuer un homme adulte, et une ruche géante de laquelle des nuées de ces créatures lancent leurs attaques.

Objectifs de la Quête

Vous décidez de débarrasser le village de cette menace, et vous réalisez, que comme dans la plupart des ruches, il s'y trouve une reine et que si vous la tuez; la ruche disparaitra ! Vous commencez avec 6 pions conquête. Si vous tombez à court de pion conquête, vous serez submergés par les insectes qui vous envelopperont dans leurs toiles pour servir de nourriture à leurs larves. Bonne chance.

Les Décomb es forment d s Murs

Dans cette quête, les marqueurs décombres sont en fait des murs, et les cases contenant ces marqueurs sont totalement infranchissables.

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues quand les zones appropriées sont révélées par les héros.

Zone de Départ

Après du temps passé à la chercher, vous trouvez ce qui semble être l'entrée de la ruche. Il y a un va et vient continu de scarabées travailleuses à des intervalles réguliers, ponctué à l'occasion par l'arrivée ou le départ des soldats qui sont plus gros et ont l'air plus agressifs. Vous restez cachés, attendant la nuit. L'activité de la ruche a alors fortement diminué et elle semble s'être endormie. Vous entrez par l'ouverture et découvrez qu'il y a tout de suite un embranchement.

Zone 1

En ouvrant la porte, vous voyez deux aventuriers morts, un affalé dans un coin et l'autre allongé en position fœtale au milieu de la pièce. Vous entendez le glapissement et les cris rauques de nombreuses voix. Presque immédiatement, les deux aventuriers morts se relèvent, et se dirigent vers vous arme à la main.

Zone 2

À peine avez-vous ouvert la porte, qu'une ombre gémissante se rue sur vous. Ce déplacement brusque, ainsi que les lamentations, a attiré l'attention des autres occupants de la salle.

Zone 3

La salle grouille d'insectes répugnants. Quand vous ouvrez la porte, toute activité s'interrompt, et les antennes se tournent vers vous.

Zone 4

Toujours des insectes, mais ceux-ci sont plus gros. Vous apercevez l'éclat de quelque chose de brillant, de métallique, voir de magique, au fond de la pièce. Malheureusement, juste devant l'objet se dresse une bête furieuse à quatre pattes avec des dents acérées semblables à des rangés de poignards. Quand elle vous fixe, elle semble avoir fait son choix pour son prochain repas…

Zone 5

Deux des grosses araignées soldats sont positionnées au centre la salle, comme si elles gardaient quelque chose de précieux. Mais avant d'avoir décidé ce qu'il fallait faire à propos de ces araignées, deux apparitions hurlantes se ruent vers vous les bras ouverts comme si elles essayaient d'agripper vos âmes pour les arracher de vos corps.

Zone 6

La porte s'ouvre sur une grande caverne, et la zone entière est tapissée d'insectes. Le bruit des mandibules claquetant va en crescendo dantesque quand vous entrez dans la salle. Dans le coin éloigné de cette vaste salle souterraine, entourée d'œufs, se trouve l'insecte le plus gros que vous ayez jamais vu. Il est si gras et enflé, qu'il semble impossible qu'il puisse se déplacer. La nuée commence à se rapprocher, l'abdomen relevé en position de tir.

L'Araignée Poison Majeure est la Reine des insectes. La Reine a les mêmes caractéristiques qu'une Araignée Poison Majeure, mais elle a 7 blessures supplémentaires par héros, Vitesse 0, Armure 4, Portée +3, et la capacité **Brûlure**, mais elle n'a pas la capacité **Poison**.

Les pions œufs de monstre sont des œufs de Scarabée de Feu. Ces œufs ont 2 blessures, et 2 point d'armure. Chaque fois qu'un Scarabée de Feu ou un Scarabée de Feu Majeur est tué dans la zone 6, le seigneur peut tenter de régénérer le Scarabée qui vient de mourir en lançant un dé de pouvoir. Si le résultat est un éclair d'énergie, le jet est un échec et ce scarabée est retiré du jeu normalement. Si le résultat n'est pas un éclair, le seigneur retire un des œufs de monstre du plateau pour le remplacer par un nouveau scarabée du même type que celui qui vient d'être tué.

Si les héros tuent la Reine :

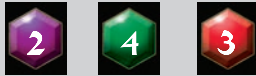
La Reine expire dans un dernier souffle et s'écroule sur elle-même. Les autres insectes et créatures de la salle détectent la mort de leur reine par leurs antennes, et battent en retraite dans l'anarchie la plus totale. Mais la chose à retenir est que la Reine est morte !

Les héros gagnent 4 points de conquête pour avoir tué la Reine et démantelé la ruche. Ils ont terminé leur quête.

Quête 4 : Le Château des Dragons



Traîtrise



Coffres

Cuivre 1	2 malédictions, 2 pions de conquête, 1 trésor cuivre
Cuivre 2	1 malédiction, 1 pion de conquête, 1 trésor cuivre
Cuivre 3	1 malédiction, 1 pion de conquête, 100 pièces, 1 prouesse
Argent 1	2 malédictions, 2 pions de conquête, 1 trésor argent
Argent 2	1 malédiction, 1 trésor argent, 1 prouesse
Argent 3	2 malédictions, 1 pion de conquête, 1 trésor argent
Or 1	3 malédictions, 2 pions de conquête, 1 trésor or, 1 prouesse
Or 2	3 malédiction, 3 pions de conquête, 1 trésor or

Quête 4 : Le Château des Dragons

Dans cette quête, les héros doivent éliminer les trois wyrms de glace uniques et leur couvée d'œufs.

Introduction

Personne ne pensait à ce donjon en ruines. Situé dans le nord hivernal du royaume, et conquis par une armée de maraudeurs il y a plusieurs siècles de cela, le château pillé est resté abandonné pendant des centaines d'années. Personne n'y pensait, jusqu'à ce que les dragons s'y installent. Après l'arrivée des trois grands lézards, la forteresse dévastée a vu arriver de nombreuses créatures, toutes attirées par la présence des seigneurs dragons. Ces nouveaux fidèles étaient aux ordres des wyrms de glace. Très rapidement, les dragons ont rebâti la forteresse. Et les rumeurs concernant l'éclosion d'œufs de dragon n'ont pas tardé à se propager. Cela pourrait transformer un problème mineur en un cauchemar majeur pour le royaume.

Objectifs de la Quête

Intrépides comme vous l'êtes, vous vous portez volontaires pour sauver le pays de la menace des wyrms de glace. Vous vous équipez et faites voyage vers le nord glacé. C'est l'heure d'aller à la chasse aux dragons. Vous devez éliminer les trois dragons uniques et détruire les œufs de dragon. Vous commencez avec 6 pions de conquête. Si vous tombez à court de pions conquête, les dragons et leurs servants vous auront battu, ce qui permettra à la prochaine génération de dragons d'éclore, mettant le royaume en grand danger. Bonne chance.

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues quand les zones appropriées sont révélées par les héros.

Zone de Départ

Le sentier vers le château en ruines passe sous une bretèche. Les portails en fer qui autrefois protégeaient la forteresse gisent au sol.

Zone 1

C'est la tour du nord-ouest. La première chose que vous remarquez en ouvrant la porte est l'ogre imposant à l'autre extrémité; l'ogre et son homme animal agitent leurs armes en criant… et en vous chargeant !

Zone 2

C'est la tour du nord-est. La porte ouverte révèle un ogre et un homme animal bien plus petit. L'ogre a dû entendre votre vacarme dans la salle, car il vous attend de pied ferme.

Zone 3

Cette zone est une salle en longueur, couvrant toute la largeur du château. Ce qui semble n'être que des capes flottantes en loques chargent vers vous. Les capuches recouvrent ce qui devrait être des têtes. Mais ne pas avoir de visage n'empêche pas leurs mains d'essayer de vous agripper. Très brièvement, vous entrapercevez une gueule pourvue de crocs, qui disparait rapidement… et vous ne savez plus où elle est.



Zone 4

En regardant dans la salle, vous voyez des douzaines d'horribles insectes rampant, avec des carapaces et qui sont plus gros que ce qu'ils devraient être. Sentant votre odeur, les insectes cessent toute activité et se déplacent dans votre direction de façon étrangement coordonnée.

Zone 5

C'est la tour du sud-ouest. Les portes donnent sur une réunion de vieilles sorcières, certainement en train de lancer un sort abominable. La salle commence à tourner autour de vous. Ne sachant pas les dégâts que pourrait faire ce sort, vous décidez que pour les empêcher de terminer leur incantation, vous devez toutes les tuer, et rapidement !

Les héros doivent tuer les 3 méduses avant que le seigneur ne commence son troisième tour une fois la zone 5 révélée.

Quand toutes les méd ses d la zone 5 sont tuées :

La dernière méduse git au sol. La salle est devenue calme et vous sentez que vous êtes à nouveau sur un sol ferme.

Si une méd se est toujours vivante dn s la salle 5 au d b t d p emier tour d seig eur ap ès la révélation d la zone 5 :

Le sort partiellement lancé des méduses fait se distordre la salle. Vous commencez à avoir la nausée et vous sentez que quelque chose de mauvais va se produire…

Si une méd se est toujours vivante dn s la salle 5 au d b t d d uk ème tour d seig eur ap ès la révélation de la zone 5 :

La salle commence à tourner, et votre inquiétude sur la nature du sort des méduses est en train de vous paralyser.

Si une méd se est toujours vivante dn s la salle 5 au d b t d troisième tour d seig eur ap ès la révélation d la zone 5 :

Dans une explosion d'air, vous êtes transportés à travers le temps et l'espace vers un autre lieu…

Le seigneur déplace tous les héros (y compris ceux en ville) dans la zone 8, les plaçant sur des cases non occupées par des monstres ou des œufs.

Si la zone 6 n'a pas encore été révélée, le seigneur doit placer Sardrac le wyrm de glace dans la zone 8 sur une case non occupée par un monstre ou un héros.

Zone 6

C'est la tour du sud-est. Occupant près de la moitié de la salle, mais heureusement endormi, se trouve un jeune dragon. Vous avez trouvé un des wyrms de glace que vous devez vaincre, et il est train de faire la sieste… La tâche s'annonce facile ! Mais malheureusement, en vous approchant doucement du dragon, un de ses yeux s'ouvre et scrute les alentours.

Le wyrm de glace ici, Sardrac, a les mêmes caractéristiques qu'un wyrm de glace ordinaire, sauf qu'il a 2 blessures supplémentaires par héros et que c'est un monstre unique.



Zone 7

> Un regard par la porte ouverte révèle un groupe de squelettes patrouillant dans l'entrée, avec les arcs bandés. Un wendigo traîne avec eux, prêt à bondir.

Zone 8

> Vous avez ouvert la porte de la salle principale du château. Avant la chute de cette place forte, cette pièce était la salle de réception, où avaient lieu toutes sortes de fêtes. Dans la partie ouest se trouvent des œufs de dragon, la plupart gonflés et prêts à éclore. Gardant cette précieuse marchandise, sont postés deux wyrms adultes, de taille respectable. Ils semblent prêts à tout pour protéger leur progéniture à venir.

Le wyrm de glace de cette zone est Kosric. Il a les mêmes caractéristiques qu'un wyrm de glace ordinaire, sauf qu'il a 2 blessures supplémentaires par héros et que c'est un monstre unique.

Le wyrm de glace majeur de cette zone est sa compagne, Malandra. Elle a les mêmes caractéristiques qu'un wyrm de glace majeur ordinaire, sauf qu'elle a 6 blessures supplémentaires par héros.

Les marqueurs d'œufs de monstre de cette zone sont des œufs de dragon. Ces œufs ont chacun 4 blessures, et 4 points d'armure. Quand un œuf de dragon est détruit, chaque wyrm de glace dans la zone 8 prend 2 dégâts, ignorant l'armure.

Quand les héros détruisent un œuf de dragon alors qu'un wyrm de glace est toujours vivant :

> Quand vous réduisez l'œuf en miettes, les wyrms de glace hurlent de douleur, leurs cris à glacer le sang de dragon résonnent sur les murs de la grande salle.

Quand les héros tuent l'un des deux wyrms de glace de la zone 8 mais que la zone 6 n'a pas encore été révélée :

> Vous entendez le grognement d'un dragon traversant la salle et vous réalisez qu'un autre wyrm de glace va surgir !

Placez immédiatement le wyrm de glace Sardrac dans la zone 8 sur une case ne contenant pas de montres ou de héros.

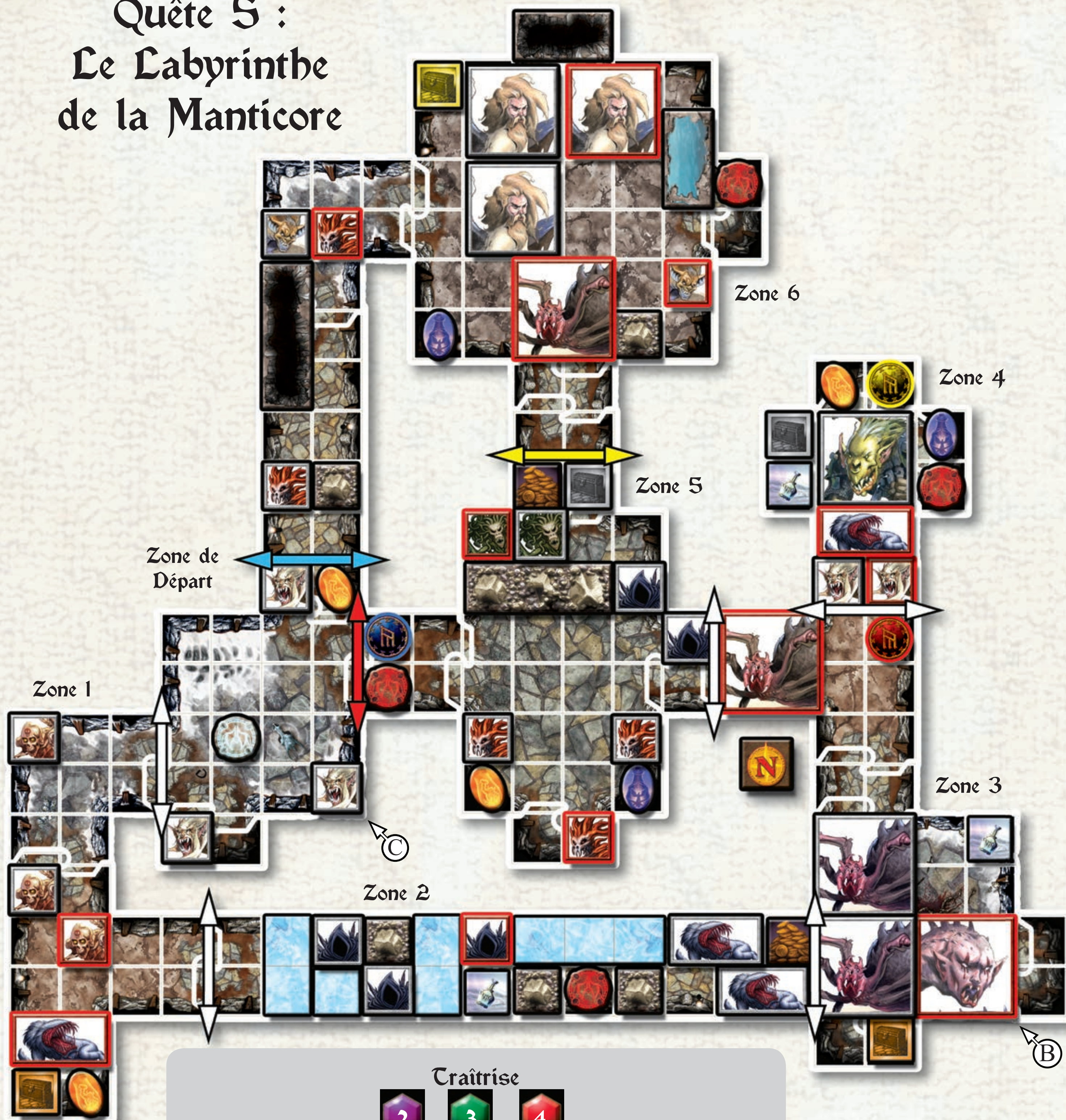
Si les héros ont tué les trois wyrms de glace des zones 6 et 8 :

> Le dernier wyrm de glace s'écrase au sol dans un hurlement. En regardant par la porte runique ouverte, vous voyez que tous les monstres survivant ont jeté leurs armes et s'enfuient du château en courant.

Les héros gagnent 4 points de conquête pour avoir tué les trois dragons. Ils ont terminé leur quête.



Quête 5 : Le Labyrinthe de la Manticore



Traîtrise

2 3 4

Coffres

Cuivre 1	1 malédiction, 2 pions conquête, 1 trésor cuivre
Cuivre 2	1 malédiction, 100 pièces, 1 trésor cuivre
Cuivre 3	2 malédictions, 1 pion conquête, 1 trésor cuivre, 1 prouesse
Argent 1	2 malédictions, 3 pions conquête, 1 trésor argent
Argent 2	2 malédictions, 2 pions conquête, 200 pièces, 1 trésor argent
Argent 3	1 malédiction, 1 pion conquête, 1 trésor argent
Or 1	2 malédictions, 1 pion conquête, 1 trésor or, 1 prouesse
Or 2	3 malédictions, 3 pions conquête, 1 trésor or

Quête 5 :
Le Labyrinthe de la Manticore

Dans cette quête, les héros doivent tuer la manticore démoniaque, Clubtail.

Introduction

Vous avez entendu parler d'une vieille manticore rusée du nom de Clubtail. Malhonnête, avare, et très dangereuse, Clubtail a lancé un défi depuis sa tanière souterraine : tout héros osant entrer dans son labyrinthe sera récompensé par la fabuleuse Gemme de Mutation !

Objectifs de la Quête

Vous êtes descendu dans le labyrinthe tordu de Clubtail à la recherche de la fabuleuse Gemme de Mutation, dont on dit qu'elle a le pouvoir de changer l'eau en vin et le plomb en or ! Malheureusement, vous venez à peine de commencer et déjà il n'y a que des portes fermées autour de vous. Si vous arrivez à trouver les clés, à prendre la gemme et à repartir en ville, vous aurez gagné ! Vous commencez avec 6 pions de conquête. Si vous tombez à court de pions conquête, le labyrinthe de la manticore aura fait une autre victime et vous aurez perdu la partie. Bonne chance !

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues quand les zones appropriées sont révélées par les héros.

Zone de Départ

Deux portes runiques se dressent à l'est et au nord, décorées par la gueule d'un lion qui rugit au sommet de chaque arche au-dessus de la porte. Une des têtes de lion commence à parler. «Vous êtes venu voler ma gemme, n'est-ce pas ? Bande d'idiots ! Vous ne trouverez ici que la mort !» Le lion rugit, et son rugissement est repris par un groupe d'hommes animaux se préparant à attaquer.

Zone 1

Le passage se tord sur la gauche et finit par disparaitre. Vous trouvez les restes rongés d'un aventurier fraichement tué, quelqu'un moins chanceux que vous, sur les dalles en pierre. Vous avez juste le temps de vous demander ce qui l'a tué quand le cadavre se met sur ses pieds pour vous attaquer !

Zone 2

Quand la porte s'ouvre, une rafale de vent glacé éteint presque vos torches. L'odeur de l'hiver est dans l'air et le froid commence à recouvrir vos armes et armures.

Zone 3

Cette salle a pu être un laboratoire d'alchimiste, des fioles et des récipients intacts remplis d'une substance verdâtre et fétide encombrent les étagères encore intactes. Des toiles obstruent le reste des murs, et des formes bulbeuses s'y déplacent.

Zone 4

Le rire puissant d'un ogre vrombit dans l'air dès que vous ouvrez la porte. «Encore des déchets de héros !» L'ogre bondit sur ses pieds, «Tuez-les !»

Zone 5

Cette salle a pu être un temple ou une crypte, mais elle est dans un état avancé de délabrement. Il y a un nid d'insectes sur le mur du sud et un pilier éboulé cache l'autel vers le nord.

Zone 6

Finalement, vous pressez la clé runique contre la porte et vous entrez dans la dernière salle du labyrinthe. La pensée de la récompense vous fait accélérer le pas mais le rire satisfait de Clubtail vous arrête.

«Bande d'idiots, il n'y a jamais eu de gemme ! J'ai répandu cette histoire pour attirer les héros avides vers leur destin funeste. Maintenant, vos trésors seront les miens !»

La manticore majeure de cette zone, Clubtail, a les mêmes caractéristiques qu'une manticore majeure, sauf qu'elle a 5 blessures supplémentaires par héros et la capacité **Coup Violent** au lieu de **Poison**.

Quand les héros bt tent Club ail :

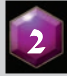
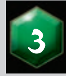
La manticore ouvre sa gueule pour parler, mais tout ce qui en sort est un cri étranglé se terminant en un râle d'agonie. Soudainement, la terre commence à trembler – le labyrinthe de la manticore s'effondre ! Vous courez vers le glyphe de transport le plus proche. Vous n'avez peut-être pas récupéré une gemme magique inestimable, mais au moins vous avez mis fin au règne de terreur de ce monstre sur les villages aux alentours.

Les héros gagnent 4 points de conquête pour avoir battu Clubtail. Ils ont terminé leur quête.

Quête 6 : Le Tombeau de Glace



Traîtrise

Coffres

Cuivre 1	1 malédiction, 1 pion conquête, 1 trésor cuivre
Cuivre 2	1 malédiction, 1 pion conquête, 1 trésor cuivre
Cuivre 3	2 malédictions, 1 pion conquête, 1 trésor cuivre, 1 prouesse
Argent 1	1 malédiction, 1 pion conquête, 1 trésor argent
Argent 2	2 malédictions, 1 pion conquête, 1 trésor argent, 1 prouesse
Argent 3	2 malédictions, 2 pions conquête, 1 trésor argent
Or 1	2 malédictions, 2 pions conquête, 1 trésor or
Or 2	3 malédictions, 2 pions conquête, 1 trésor or, 1 prouesse

Quête 6 : Le Tombeau de Glace

Dans cette quête, les héros doivent entrer dans la Cathédrale de Nordros et envoyer dans un sommeil éternel les esprits des deux prêtresses de glace.

Introduction

Les morts chassent la nuit, devenant plus intrépides à chaque nouvelle lune. Où ils vont, le givre les suit. Le printemps a maintenant deux mois de retard et l'hiver marche au sud sur les pas des morts-vivants. À Greyhaven, un conclave de sorciers, prêtres, et d'érudits a trouvé la source de cette perturbation : une cathédrale abandonnée depuis longtemps consacrée à Nordros, le Dieu du Froid. Les sœurs jumelles, prêtresses de Nordros, sont inhumées dans une crypte sous le temple, mais leurs esprits errent librement. La bibliothèque de Greyhaven a fourni une vieille carte du temple et on appelle des héros pour sauver le monde d'un hiver éternel.

Objectifs de la Quête

Vous équipant des vêtements les plus chauds que vous puissiez trouver, vous voyagez au nord au cœur de l'hiver jusqu'à ce que vous atteigniez la Cathédrale de Nordros. La glace bleue chatoyante recouvre la grande cathédrale voutée. Un cri aigu transperce l'air à votre approche, vous réalisez que sa structure cristalline entonne un chant funèbre plaintif. Quelque part sous ce temple, se terrent le Tombeau de Glace et les esprits perturbés des prêtresses. Vous devez les arrêter et mettre fin à cet hiver surnaturel. Si vous arrivez à trouver et à réactiver certains des anciens glyphes de transport du temple, alors les prêtres pourront peut-être empêcher cette tragédie. Vous commencez avec 6 pions de conquête. Si vous tombez à court de pions conquête, vos corps congelés reposeront à jamais dans l'autel de Nordros, alors que le monde succombera à l'hiver sans fin.

Descriptions des Zones

Ces descriptions doivent être lues quand les zones appropriées sont révélées par les héros.

Zone 1

L'antichambre du temple est bordée de chandeliers à trois branches. Même si les bougies sont plongées dans la glace, leur flamme bleue est vaillante !

Zone 2

Une araignée monstrueuse bloque la vue sur le couloir encombré de toiles derrière elle !

Zone 3

Ce que vous preniez à première vue pour un énorme chandelier se révèle être une masse de cristaux de glace sous l'escalier du coin. Les escaliers mènent à l'étage, et de l'air chaud semble venir du niveau supérieur.

Zone 4

Le gémissement est plus fort ici, et vous grelottez, mais pas à cause du froid. La porte sud est couverte d'une bonne couche de glace, à l'exception du trou de la serrure.

Zone 5

Une vague de terreur vous saisit quand vous entendez un nouveau cri de douleur. Le son est plus fort, plus horrible et l'air est plus froid. Des ombres de la crypte poussiéreuse, vous voyez sortir des monstres qui vous attaquent. Mais il y a un escalier dans l'angle descendant dans les ténèbres et le froid. Vous devez vous rapprocher.

Zone 6

En empruntant les escaliers avec précaution, vous trouvez que la glace se transforme progressivement en eau. À chaque marche, l'air se réchauffe jusqu'à ce que vous vous trouviez au sommet de ce qui était vraisemblablement le chœur. Un homme animal y est accroupi, réchauffant ses mains au-dessus un scarabée de feu endormi. Quand il vous voit, il hurle «Des intrus !».

Zone 7

> Une lumière froide passe à travers les arches couvertes de glace qui autrefois servaient de fenêtres, mais la pièce reste asphyxiée par des ombres étouffantes. Soudainement, un morceau de ténèbres se tourne, et vous réalisez que c'est un énorme démon noir dont on ne peut voir que les yeux et le feu de ses mots dans le noir. «Vous vous demandez probablement ce qu'un serviteur du Feu fait avec l'hiver sans fin, n'est-ce pas ? Et bien, peu m'importe que le monde finisse dans le feu ou glace, du moment qu'il soit terminé. Par contre, pour vous, le monde va s'arrêter plutôt rapidement…»

Le démon majeur s'appelle Styg et a les mêmes caractéristiques qu'un démon majeur ordinaire, sauf qu'il a 2 blessures supplémentaires par héros.

Si les héros bt tent Styg :

> La pièce semble immédiatement plus claire alors que le démon halète et hurle, tombant au sol. «Non !» grommelle-t-il. «Avez-vous une idée des efforts déployés pour que cela se produise ? Je ne vous laisserai pas…» Dans une dernière lueur sombre, le démon a disparu, laissant au sol un cœur de pierre se consumant. Des vagues de chaleur émanent du cœur.

Le héros qui inflige le coup mortel à Styg gagne la clé runique bleue. Elle représente le cœur en pierre de Styg et est traité comme une relique (elle prend un emplacement du paquetage et peut être donnée ou abandonnée). Seul le héros portant la clé runique bleue peut ouvrir la porte runique bleue. Si Styg est tué par un effet persistant par un autre moyen indirect, on donne la clé au dernier héros ayant infligé des dégâts à Styg.

Zone 8

> Le chant est des plus stridents, dans la crypte voutée sous l'église. La glace semble s'écouler comme de l'eau suivant la montée ou la chute du chant, et un froid que vous n'avez encore jamais subi sape votre résistance. Le froid semble venir du sarcophage bordé de glace au centre de la pièce. Finalement, vous voyez les esprits des prêtresses dérivés dans l'air, chantant inlassablement en chœur d'une façon dérangeante… En vous déplaçant pour les arrêter, des soldats squelettes émergent de la glace et de la pierre du sol des catacombes pour protéger leurs prêtresses !

Le froid surnaturel de cette pièce est mortel. À la fin du tour de chaque héros, le héros doit perdre une fatigue ou une blessure, tant qu'il est dans la zone 8. Si le héros n'a plus de fatigue, il doit perdre une blessure à la place. Le héros portant la clé runique bleue est immunisé à cet effet.

Les squelettes majeurs sont les gardiens. Ils ont les mêmes caractéristiques que des squelettes majeurs, mais si un monstre dans un rayon de 3 cases autour d'un gardien est attaqué, le seigneur peut décider que le gardien prend les dégâts de cette attaque à sa place.

Les ombres majeures de cette zone sont les prêtresses. Elles ont les mêmes caractéristiques que des ombres majeures ordinaires, sauf qu'elles ont chacune 7 blessures supplémentaires par héros et elles lancent un dé pouvoir en plus quand elles attaquent.

Le sarcophage congelé a les mêmes caractéristiques qu'un sarcophage ordinaire sauf que les cases qu'il occupe sont considérées comme des cases de glace pour le mouvement.

Si le héros avec la clé runique b eue se đ þ ace sur le marqueur rencontre :

> Réfléchissant rapidement, vous déblayez le sarcophage congelé et vous y placez le cœur de pierre. Presqu'immédiatement, le gémissement prend un ton différent, plus confus et le froid commence à décliner.

Les héros ne perdent plus de fatigue, ni de santé à la fin de leurs tours. On place la clé runique bleue à côté de la rose des vents.

Quand les héros tuent la đ rnière p êtresse :

> Dans un dernier crescendo de bruit, l'esprit de la prêtresse disparait, et le silence règne. Même si la chambre reste habillée de glace, vous vous sentez réchauffés. En émergeant du temple dans la lumière du soleil, vous voyez des gouttes d'eau s'écouler d'un arbre entouré de glace, et vous entendez un oiseau chanter. Le printemps ne va pas tarder…

Les héros gagnent 4 points de conquête pour avoir mis fin à l'hiver. Ils ont terminé leur quête.



Niveaux de Donjon : Héros de Légende

Les quatre niveaux de donjon suivants sont à utiliser avec les règles de campagne avancée de l'extension ***Héros d Lég nde****.*
Il faut une boîte de ***Héros d Lég nd*** *pour les utiliser.*







sse aux Serpents

: avec précaution dans cette
e quand vous entendez le sif-
:erpents ! De toutes les cre-
ssures sortent des vipères.

Séides

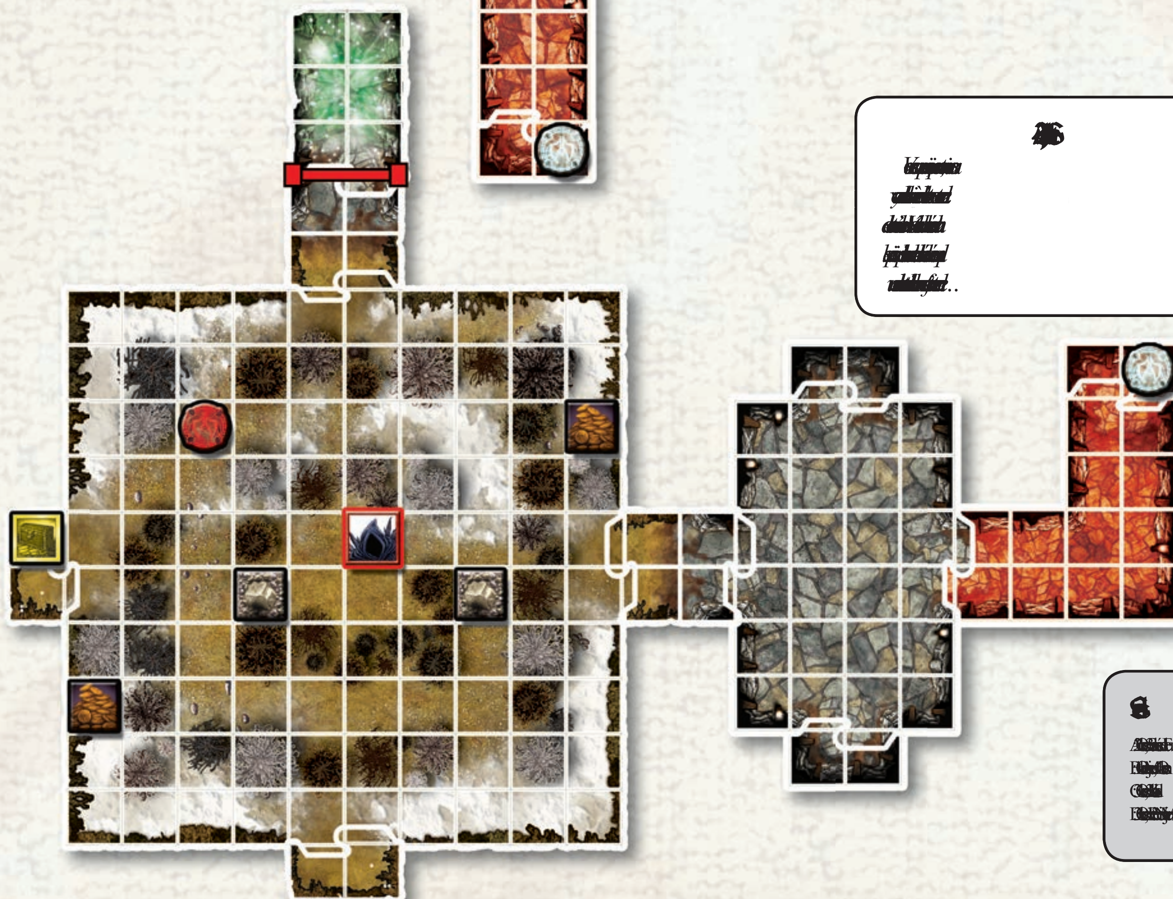
A : 3 Araignées Poison, 2 Nagas
B : 3 Squelettes, 2 Sorciers
C : 3 Squelettes, 2 Ferrox
D : 3 Araignées Poison, 2 Prêtres Noirs





ret

ment, mais vous
et vous entendez
bouche bée devant
'llée cachée quand
se fait entendre…







s, 3 Scarabées de Feu
Majeure, 4 Ombres
s, 3 Kobolds
s, 1 Prêtre Noir Majeur



43. La Caverne du Wyrm

Les ossements craquent sous les pas, soulevant des nuages de poudre blanche. Toute la caverne est recouverte des restes de repas d'une créature massive…

Séides

A : 1 Wendigo Majeur, 2 Wendigos
B : 1 Wendigo, 3 Ailes-rasoir
C : 1 Ferrox Majeur, 2 Wendigos
D : 1 Elfe des Profondeurs Majeur, 2 Wendigos



44. Les Tunnels de Glace

Votre souffle se suspend dans l'air devant vous quand vous avancez, et vous réalisez que les murs de la caverne ne sont pas en pierre, mais en glace compactée provenant d'un glacier caché.

Séides

A : 2 Wendigos, 1 Manticore
B : 2 Wendigos, 1 Méduse Majeure
C : 2 Wendigos, 1 Golem
D : 2 Wendigos, 1 Troll

Rumeur : Héros de Légende

La rumeur suivante est à utiliser avec les règles de campagne avancée de l'extension ***Héros d Lég nd****. Il faut une boîte de* ***Héros d Lég nd*** *pour s'en servir.*

Rumeur 13 : La Chasse au Wyrm

Introduction

Suivant les pistes et les rumeurs à propos de la localisation de Crag, vous avez traqué la bête jusqu'à cet endroit. Un vent glacé souffle des tunnels sombres devant vous, et de curieux esprits dansent dans les courants d'air.

Zone 1

Ce passage incrusté dans la glace est étrangement silencieux. Il tourne sur la gauche pour disparaitre de votre vue et un wendigo sauvage bloque le passage !

Zone 2

Un énorme lac gelé domine cette salle, avec les cadavres des précédents aventuriers emprisonnés dans sa carapace de glace. Un sifflement profond vient d'un coin derrière un monticule de décombres. Après un moment, la glace craque sous vos pas et le sifflement s'arrête. De toute évidence, Crag vous a repéré.

Le lac de cette salle est recouvert de glace et est traité comme des cases de glace.

Crag est un Wyrm de Glace Majeur avec 12 blessures supplémentaires, 1 point d'armure en plus, et **Peau de Fer**. Toutes les cases adjacentes à Crag sont gelées à cause de sa terrible présence glaciale et sont traitées comme des cases de glace.

Si Crag meurt, la porte runique rouge s'ouvre et les héros reçoivent immédiatement leur récompense pour cette rumeur.



Résumé des Capacités Spéciales

Agripper : les ennemis adjacents à une figurine ayant la capacité Agripper ne peuvent pas dépenser de points de mouvement jusqu'à la mort de la figurine.

Assommer : les attaques Assommer qui infligent au moins un dégât† à la cible donnent un jeton Assommé à celle-ci. La victime doit lancer un dé de pouvoir par pion assommé à son prochain tour : on défausse un jeton assommé par , puis la victime lance un dé de moins par jeton assommé restant quand elle attaque.

Attaque Rapide : un monstre avec cette capacité peut attaquer deux fois chaque fois qu'il est activé.

Aura : les figurines ennemies qui se déplacent dans une case occupée ou adjacente à une figurine ayant cette capacité prennent 1 blessure qui ne peut pas être réduite par l'armure.

Avaler : un monstre avec cette capacité qui fait une attaque réussie (une attaque qui génère des dégâts†) contre un héros dans un rayon de trois cases autours de lui peut choisir d'avaler ce héros. Le héros avalé subit les dégâts de l'attaque normalement, puis est retiré du donjon et placé sur la tuile estomac. Voir page 7 pour les détails des conditions affectant le héros placé sur la tuile estomac.

Balayage : les attaques par balayage affectent toutes les figurines ennemies se trouvant dans la zone de corps à corps.*

Berserk : quand un monstre avec la capacité Berserk est blessé (il a au moins un pion blessure sur lui), il lance 5 dés de pouvoir quand il attaque.

Bond : une figurine avec la capacité Bond peut se déplacer jusqu'à deux fois son mouvement en ligne droite (verticalement ou horizontalement, mais pas en diagonale), puis faire un jet d'attaque contre toutes les figurines dans les cases traversées, sans tenir compte de la portée.* Voir page 9 de **Descent : L'autel du Désespoir** pour les détails.

Brûlure : les attaques par brûlure qui infligent au moins un dégât† à la cible donnent un jeton brûlure à celle-ci. La victime doit lancer un dé pouvoir par pion brûlure à son prochain tour : on défausse un jeton brûlure par , puis la victime prend une blessure par pion brûlure restant. **

Camouflage : une figurine avec la capacité Camouflage n'est pas affectée par les attaques faites par des figurines non adjacentes.

Cogner : une figurine avec Cogner peut lancer jusqu'à 5 dés de pouvoir avec son attaque. Si un de ces dés montre une face vierge, l'attaque est ratée. Sinon, l'attaque gagne « : **Dégâts +5** et **Transpercer 2**.»

Commandement : une figurine avec Commandement ajoute 1 à la portée et aux dégâts de toutes les attaques faites par des figurines amies dans un rayon de 3 cases.

Coup Violent : les attaques Coup violent qui infligent au moins 1 dégât† permettent à l'attaquant de déplacer la cible de 1 à 3 cases dans n'importe quelle direction.

Étourdissement : les attaques de ce genre qui infligent au moins 1 dégât† à la cible donnent un pion étourdi à celle-ci. Les monstres normaux qui commencent un tour avec 1 pion étourdi ne peuvent rien faire, tandis que les héros peuvent faire une demi-action et que les monstres majeurs peuvent se déplacer ou attaquer une fois. Les figurines défaussent 1 pion étourdi par tour. Les monstres uniques ne peuvent pas être étourdis.

Explosion : les attaques par explosion affectent toutes les cases à X cases de la cible (seules les cases avec une ligne de vue vers la cible sont affectées).*

Extension : permet à une figurine de faire des attaques au corps à corps sur des cibles à 2 cases de distance.

Fantomatique : les figurines avec cette capacité ne peuvent pas être attaquées par des figurines adjacentes utilisant une attaque au corps à corps.

Foudre : les attaques par foudre utilisent le gabarit de foudre pour déterminer les cases affectées.*

Furtivité : quand on attaque une figurine ayant furtivité, l'attaquant doit lancer le dé de furtivité en plus des dés que l'attaquant lance normalement. Si le résultat d'au moins un des dés utilisés dans ce jet d'attaque est un X, l'attaque est ratée.

Givre : les attaque par givre qui infligent au moins 1 dégât† sur la cible génère un pion givre qui doit être placé sur la cible. La victime doit lancer un dé de pouvoir par pion givre à son prochain tour : défaussez un pion givre par . S'il reste des pions givre sur un héros quand il attaque ou qu'il utilise son bouclier, il doit lancer un dé de pouvoir : sur un résultat vierge, l'arme/bouclier est brisé. On fait ce test pour une armure si le héros reçoit 5 blessures.

Immortel : une figurine avec cette capacité lance un dé de pouvoir quand elle est tuée. Sur un , la figurine se retrouve instantanément en pleine santé.

Invincible : une figurine avec cette capacité est immunisé contre Assommer, Agripper, Coup violent, Étourdissement, et Toile.

Malédiction Noire : toutes les figurines ennemies dans un rayon de 3 cases d'une figurine ayant la capacité Malédiction Noire reçoivent Portée -1 et Dégâts -1 à toutes les attaques qu'elles font. Une figurine ennemie qui tue une figurine ayant la Malédiction Noire reçoit un pion malédiction. La valeur de conquête d'un héros est augmentée de 1 par pion malédiction sur lui.

Marcher sur la Glace : les figures ayant cette capacité sont immunisées aux effets de la glace.

Nécromancie : quand un héros avec la capacité **Nécromancie** tue un petit monstre normal, commun, il peut choisir d'**animer** ce monstre. Le monstre reste sur le plateau et retrouve tous ses pions blessure, sous le contrôle du héros. Un héros ne peut contrôler qu'un seul monstre à la fois. Le monstre animé est activé après le tour du héros, et ensuite on doit lancer un dé de pouvoir. Le monstre est tué sur tout autre résultat qu'une augmentation de puissance.

Nuée : une figurine avec cette capacité peut lancer 1 dé pouvoir supplémentaire pour chaque autre figurine amie adjacente à sa cible.

Oraison Funeste : un monstre avec la capacité Oraison Funeste génère 1 menace pour le seigneur par obtenu aux dés quand il attaque, au lieu de 2 . De plus, la figurine gagne Portée +1 et Dégâts **+1** par .

Peau de Fer : une figurine avec la capacité Peau de Fer est immunisée contre Aura, Saignement, Brûlure, Transpercer, Poison, et Sorcellerie. De plus, tous les dégâts infligés à cette figurine par des attaques Explosion, Foudre ou Souffle sont réduits à 0.

Peur : quand une attaque affecte une case avec une figurine ayant Peur, l'attaquant doit dépenser X éclairs d'énergie ou sinon l'attaque échoue.

Poison : les blessures perdues à cause d'une attaque Poison sont remplacées par des pions poison. Quand elle est soignée, la victime retire des pions poison au lieu de récupérer des pions blessure, jusqu'à ce que tous les pions poison soient retirés.

Saignement : les attaques par saignement qui infligent au moins un dégât† à la cible donnent un jeton saignement à celle-ci. La victime doit lancer un dé blanc par jeton saignement à son prochain tour : la victime prend autant de blessures que le résultat total, ** puis défausse tous ses jetons saignement.

Sangsue : pour chaque pion blessure perdue à cause d'une attaque Sangsue, la cible perd aussi 1 fatigue, et l'attaquant est guéri d'une blessure.

Sorcellerie : après avoir fait le jet d'attaque, une figurine avec cette capacité peut ajouter X à sa portée ou à ses dégâts, et peut répartir le bonus entre les deux.

Souffle : les attaques par souffle utilisent le gabarit de souffle pour déterminer les cases affectées.*

Toile : les attaques de ce type qui infligent au moins 1 dégât† sur la cible donnent un pion toile à celle-ci. La victime doit lancer un dé pouvoir par pion toile au prochain tour : défaussez un pion toile par , et la victime ne peut pas dépenser de points de mouvement s'il lui reste des pions toile.

Transformation : le seigneur choisit les dés d'attaque utilisés par un monstre avec la capacité Transformation (il doit y avoir au moins un dé rouge, un dé blanc ou un dé bleu).

Transpercer : les attaques de ce type ignorent X points d'armure.

Tricherie : le coût, pour le Seigneur, pour jouer des cartes Piège est réduit de 1 point de menace par monstre avec cette capacité en jeu.

Vol : les figurines avec le Vol peuvent traverser des obstacles et des figurines ennemies, elles peuvent terminer leur mouvement sur des obstacles sans prendre de dégâts.

Dans tous les cas, X est égal au rang de la capacité spéciale.

* Si plusieurs figurines esquivent l'attaque, on ne relance qu'une seule fois les dés. C'est le premier joueur à esquiver à la gauche du joueur attaquant qui décide des dés à relancer.

** Les dégâts infligés ignorent l'armure.

† Choisissez comment sont répartis les dégâts avant d'appliquer les effets de l'armure.

Symboles d'extension des capacités spéciales :

L'Autel du Désespoir

Le Tombeau de Glace

Le Puits des Ténèbres

(aucun) **Descent : Voyages dans les Ténèbres**